

The logo for N-GAGE QD. The 'N' is red, and the 'GAGE' is white. The 'QD' is in a stylized orange font. The background features a large, dark, circular pattern of concentric squares that create a tunnel-like effect.

N·GAGE QD

Three horizontal lines crossing the page: a thin white line, a thick orange line, and a thin yellow line. The orange and yellow lines have a wavy, stylized appearance on the right side.

KORISNIČKI PRIRUČNIK

NOKIA

CE 168

IZJAVA O USKLAĐENOSTI Mi, NOKIA CORPORATION izjavljujemo pod isključivo vlastitom odgovornošću da je proizvod RH-29 usklađen s odredbama direktive Vijeća:1999/5/EC. Izjavu o usklađenosti možete naći na Internetu, na adresi http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/

Copyright © 2004 Nokia. Sva prava pridržana.

Reproduciranje, prijenos, distribucija ili pohrana sadržaja ovog dokumenta ili nekog njegovog dijela, u bilo kojem obliku, nije dozvoljeno bez prethodnog pismenog odobrenja društva Nokia.

Nokia, Nokia Connecting People, N-Gage i N-Gage QD su registrirani zaštitni znaci društva Nokia Corporation. Ostali nazivi proizvoda i tvrtke ovdje navedene mogu biti zaštitni znaci ili trgovački nazivi njihovih vlasnika.

Nokia tune je zvučni znak Nokia Corporation.

symbian This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2004. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc. Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

Stac®, LZS®, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425.

Other patents pending.

Hi/fn®, LZS®, ©1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. (www.intuwave.com)

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright © 1997-2004. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Nokia primjenjuje strategiju neprekidnog razvoja. Nokia zadržava pravo izmjene i poboljšanja bilo kojeg proizvoda opisanog u ovom dokumentu bez prethodne najave.

Nokia neće, ni pod kojim okolnostima, biti odgovorna za bilo kakav gubitak podataka ili prihoda, niti za bilo kakvu posebnu, slučajnu, posljedičnu ili neizravnu štetu, bez obzira na to kako je prouzročena.

Sadržaj ovog dokumenta daje se u stanju "kako jest". Osim u slučajevima propisanim odgovarajućim zakonom ne daju se nikakva jamstva, izričita ili podrazumijevana, uključujući, ali ne ograničavajući se na podrazumijevana jamstva u pogledu prikladnosti za prodaju i prikladnosti za određenu namjenu, a koja bi se odnosila na točnost, pouzdanost ili sadržaj ovog dokumenta. Nokia pridržava pravo izmjena ovog dokumenta ili na njegovo povlačenje u bilo koje doba, bez prethodne najave.

Dostupnost određenih proizvoda može se razlikovati od regije do regije. Molimo provjerite to kod Vama najbližeg prodavača Nokia-e.

Ograničenje izvoza

Ovaj uređaj možda sadrži robu, tehnologiju ili softver koji podliježe zakonima i propisima o izvozu Sjedinjenih Američkih Država i drugih država. Odstupanje od zakona je zabranjeno.

9311159

2. izdanje HR

Sadržaj

ZA VAŠU SIGURNOST	7	Savjeti za učinkovito korištenje	20
Prvi koraci	10	Vaša igraća konzola	21
Umetanje SIM kartice i baterije	10	Konfiguriranje igraće konzole	21
Punjenje baterije	12	Prečaci u stanju čekanja	22
Ponovno uključivanje igraće konzole	12	Važne oznake u stanju čekanja	22
Tipke i dijelovi	13	Upravljanje memorijom	23
O zaslonu	14	Praćenje utroška memorije	23
Zaključavanje tipkovnice	14	Oslobađanje memorije	24
Umetanje memorijske kartice ili kartice s igrom	14	Alati za memorijsku karticu	24
Izbacivanje memorijske kartice	15	Formatiranje memorijske kartice	25
Igranje igre	16	Stvaranje pričuvne kopije i povrat podataka	25
Štednja energije tijekom igre	16	Zaključavanje memorijske kartice	25
Pokretanje igre za više igrača	16	Ugađanje glasnoće	26
Upravitelj igara – Upravljanje		Telefon	27
podacima o igrama	17	Upućivanje poziva	27
Stvaranje pričuvne kopije i povrat		Brzo biranje broja telefona	28
podataka o igri	17	Upućivanje konferencijskog poziva (usluga	
Pokretač usluge N-Gage Arena	18	mreže)	28
Prije uporabe pokretača usluge N-Gage Arena	18	Prihvatanje ili odbijanje poziva	29
Spajanje na uslugu N-Gage Arena	19	Poziv na čekanju (usluga mreže)	29
Registracija i prijava	19	Opcije tijekom poziva	29
Nadopune za pokretač usluge N-Gage Arena	19	Preusmjeravanje poziva (usluga mreže)	30
Pomoć	20		

Zapisnik – Popis poziva i opći zapisnik	30
Popis zadnjih poziva	31
Trajanje poziva.....	31
Troškovi poziva (usluga mreže).....	31
GPRS brojilo	32
Pregledavanje općeg zapisnika.....	33
Postavke zapisnika	33
SIM imenik i druge SIM usluge	34
Postavke.....	35
Izmjena postavki.....	35
Postavke uređaja.....	35
Općenito	35
Stanje čekanja	36
Zaslon.....	36
Postavke poziva	37
Postavke spajanja	38
O podatkovnim vezama i pristupnim	
točkama.....	38
Stvaranje pristupne točke	39
Pristupne točke.....	39
GPRS.....	42
Podatkovni poziv.....	42
Datum i vrijeme	42
Sigurnost.....	43
Uređaj i SIM	43
Rad s potvrđama.....	45
Zabrana poz. (usluga mreže)	46

Mreža.....	47
Postavke dodatne opreme	47

Kontakti (Imenik)48

Spremanje imena i brojeva – Stvaranje	
i uređivanje posjetnica	48
Kopiranje imena između SIM kartice i memorije	
uređaja	49
Dodavanje melodije zvona posjetnici ili skupini	49
Glasovno biranje.....	50
Pridruživanje glasovne oznake broju	
telefona	50
Upućivanje poziva pomoću glasovne oznake	51
Stvaranje skupina kontakata	51
Uklanjanje članova iz skupine	51

Slike52

Slike – Pregledavanje slika.....	52
Snimka zaslona.....	53
Promjena postavki programa Snimka zaslona	53
Video player.....	54
Primanje video isječka u poruci.....	54

Poruke.....55

Pisanje teksta	56
Uobičajeni unos teksta	56
Prediktivni unos teksta - Rječnik.....	57
Kopiranje teksta u prijenosnik.....	59

Pisanje i slanje poruka	59	Konfiguriranje profila.....	75
Postavke potrebne za multimedijске poruke	61	Kalendar i popis obveza	76
Postavke potrebne za e-poštu.....	61	Stvaranje kalendarskih zapisa	76
Ulazni spremnik – primanje poruka.....	62	Kalendarski prikazi	77
Primanje multimedijских objekata	62	Obveze – Popis obveza	78
Primanje logotipova, melodija, posjetnica, kalendarskih zapisa i postavki.....	62	Dodaci	79
Primanje poruka usluga	63	Kalkulator	79
Moje mape	64	Skladatelj	79
Spremnik	64	Pretvornik – pretvaranje mjera.....	80
Otvaranje spremnika	64	Određivanje osnovne valute i tečajeva.....	81
Preuzimanje poruka e-pošte iz spremnika.....	65	Napomene	81
Brisanje poruka e-pošte	66	Sat	82
Odpajanje od spremnika.....	66	Namještanje alarma.....	82
Izlazni pretinac - poruke čekaju da budu poslane	67	Snimač.....	82
Pregledavanje poruka na SIM kartici	67	Idi na	83
Emitirane poruke (usluga mreže)	67	Dodavanje prečaca.....	83
Uređivački program za Naredbe za usluge.....	68	Internet	84
Postavke poruka	68	Osnovni koraci za pristup Internetu	84
Postavke tekstualnih poruka.....	68	Primanje putem tekstualnih poruka.....	84
Postavke za multimedijске poruke.....	69	Ručno utipkavanje postavki.....	85
Postavke za e-poštu.....	71	Prikaz Oznake	85
Postavke za poruke usluga	72	Uspostavljanje veze	86
Postavke za emitirane poruke (usluga mreže).....	72	Sigurnost veze	86
Postavke za mapu Ostalo.....	73	Pregledavanje	86
Profili.....	74	Prekidanje veze	87
Izmjena profila	74		

Pražnjenje priručne memorije	87
Postavke za Internet	88
Programi i Upravitelj	89
Opaske o instaliranju programa i softvera	89
Programi (Java™)	90
Instaliranje programa	90
Glavni prikaz Programa	90
Postavke programa	91
Upravitelj – instaliranje i uklanjanje softvera	91
Instaliranje programa	91
Uklanjanje programa	92
Spojivost	93
Bluetooth veza	93
Postavke Bluetooth veze	94

Slanje podataka preko Bluetooth veze	94
Uparivanje uređaja	95
Primanje podataka preko Bluetooth veze	96
Isključivanje Bluetooth veze	96
Povezivanje s računalom putem Bluetooth veze	96
Uporaba CD-a	96
O baterijama	97
Pražnjenje i punjenje	97
ČUVANJE I ODRŽAVANJE	97
DODATNA VAŽNA UPOZORENJA	98
Kazalo	102

ZA VAŠU SIGURNOST

Pročitajte ove kratke upute. Njihovo nepoštivanje može biti opasno, pa čak i protuzakonito. Za dodatne informacije pročitajte korisnički priručnik.



SIGURNO UKLJUČIVANJE Ne uključujte uređaj tamo gdje je uporaba bežičnih telefona zabranjena ili onda kad može prouzročiti smetnje ili opasnost.



SIGURNOST U PROMETU PRIJE SVEGA

Poštujte sve lokalne propise. Ruke vam tijekom vožnje moraju biti slobodne kako biste mogli upravljati vozilom. Trebali biste uvijek imati na umu sigurnost na cesti.



SMETNJE Svi bežični uređaji podložni su utjecaju smetnji koje mogu utjecati na njihove radne karakteristike.



ISKLJUČITE TELEFON U BOLNICI

Pridržavajte se svih ograničenja. Isključite uređaj u blizini medicinskih uređaja.



ISKLJUČITE TELEFON U ZRAKOPLOVU

Pridržavajte se svih ograničenja. Bežični telefoni mogu u zrakoplovu prouzročiti radio smetnje.



ISKLJUČITE TELEFON NA BENZINSKOJ CRPKI

Ne koristite uređaj na benzinskoj crpki. Ne koristite ga u blizini zapaljivih tvari i kemikalija.



ISKLJUČITE TELEFON NA PODRUČJU MINIRANJA

Pridržavajte se svih ograničenja. Ne koristite uređaj na području gdje se provodi miniranje.



KORISTITE TELEFON PAŽLJIVO Koristite ga samo u uobičajenom položaju koji je opisan u dokumentaciji proizvoda. Bez potrebe ne dirajte antenu.



OVLAŠTENI SERVIS Ugradnju i popravak ovog proizvoda smije obaviti samo ovlaštena osoba.



DODATNA OPREMA I BATERIJE Koristite samo odobrenu dodatnu opremu i baterije. Ne povezujte međusobno nekompatibilne proizvode.



VODOOPOORNOST Vaš uređaj nije voodootporan. Pazite da ne dođe u doticaj s tekućinom.





PRIČUVNE KOPIJE Ne zaboravite napraviti pričuvene kopije ili voditi pismenu evidenciju svih važnih podataka.



POVEZIVANJE S DRUGIM UREĐAJIMA Pri povezivanju s bilo kojim drugim uređajem, u priručniku dotičnog uređaja proučite sve važne upute. Ne povezujte međusobno nekompatibilne proizvode.



HITNI POZIVI Provjerite je li funkcija upućivanja poziva uključena i je li uređaj priključen na mrežu. Pritisnite  onoliko puta koliko je potrebno da biste izbrisali zaslon i vratili se na početni zaslon. Utipkajte broj hitne službe, a zatim pritisnite  . Kažite gdje se nalazite. Ne prekidajte vezu dok za to ne dobijete dopuštenje.

O VAŠEM UREĐAJU

Bežični uređaj opisan u ovom priručniku odobren je za uporabu u mrežama EGSM 900 i GSM 1800. Za dodatne informacije o mrežama obratite se svojem davatelju usluga.

Prilikom uporabe funkcija ovog telefona, poštuju sve propise te privatnost i zakonska prava drugih osoba.



Upozorenje: Uređaj mora biti uključen da biste koristili njegove značajke, osim sata za alarm. Ne uključujte uređaj tamo gdje uporaba bežičnih uređaja može prouzročiti smetnje ili opasnost.

Usluge mreže

Da biste koristili ovaj telefon, morate imati pristup uslugama davatelja bežičnih usluga. Uporaba mnogih značajki ovog telefona ovisi o njihovoj dostupnosti u bežičnoj mreži. Ove usluge mreže možda neće biti dostupne u svim mrežama ili ćete ih možda prije korištenja morati posebno ugovoriti sa svojim davateljem usluga. Vaš će vam davatelj usluga možda pružiti dodatne upute o njihovoj korištenju te vam objasniti obračun troškova za te usluge. U nekim mrežama možda postoje ograničenja koja utječu na način uporabe usluga mreže. U nekim se mrežama, primjerice, može dogoditi da ne omogućuju rad sa svim znakovima i uslugama specifičnima za pojedini jezik.

Vaš davatelj usluga može zatražiti da se na vašem uređaju onemoguće ili ne aktiviraju određene značajke. Ako je tako, takve značajke neće biti prikazane u izborniku uređaja. Za dodatne informacije obratite se svojem davatelju usluga.

Dodatna oprema, baterije i punjači

Prije korištenja punjača s ovim uređajem provjerite broj modela punjača. Kao izvor napajanja ovaj uređaj koristi punjače ACP-12 i LCH-12.



Upozorenje: Koristite samo one baterije, punjače i dodatnu opremu koju je za ovaj model uređaja odobrila tvrtka Nokia. Korištenjem drugih modela možete

izgubiti atest odnosno jamstvo za telefon, a osim toga to može biti i opasno.

Za mogućnost nabavke odobrene dodatne opreme obratite se ovlaštenom prodavaču. Pri isključivanju dodatne opreme iz izvora napajanja, primite i povucite utičnicu, a ne kabel.

Vaš uređaj i njegova dodatna oprema mogu sadržavati male dijelove. Držite ih na mjestima nedostupnima maloj djeci.

Prvi koraci

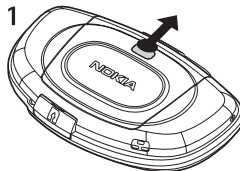
Umetanje SIM kartice i baterije



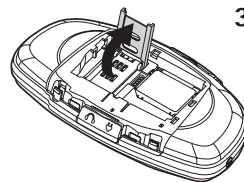
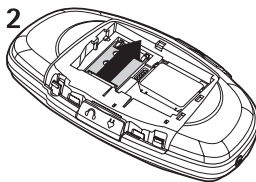
Opaska: Prije uklanjanja kućišta, obavezno isključite telefon i iskopčajte punjač ili kakav drugi uređaj. Prilikom spremanja i korištenja uređaja na njemu uvijek treba biti kućište.

Sve SIM kartice držite na mjestima nedostupnima maloj djeci. Za dostupnost i dodatne informacije o korištenju usluga SIM kartice obratite se svojem dobavljaču SIM kartice. To može biti davatelj usluga, mrežni operator ili neki drugi dobavljač.

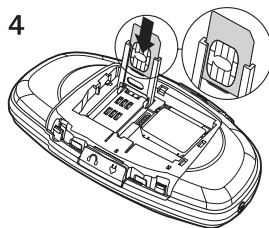
- 1 Držeći stražnji dio igrače konzole okrenut prema sebi, pritisnite zatvarač (1) i gurnite kućište u smjeru strelice.



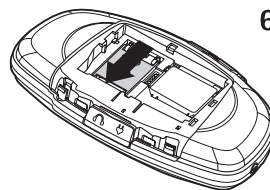
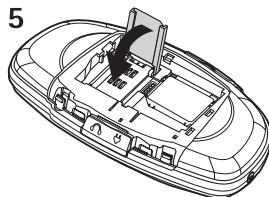
- 2 Da biste oslobodili držač SIM kartice, gurnite ga u smjeru strelice (2) i otvorite ga (3).



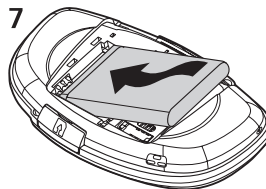
- 3 SIM karticu pažljivo umetnite u držač (4). Pazite da iskošeni ugao SIM kartice bude okrenut prema gore iz držača, a pozlaćeni priključci kartice prema priključcima na uređaju.



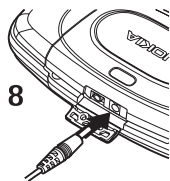
- 4 Zatvorite držač SIM kartice (5) i pričvrstite ga natrag na njegovo mjesto (6).



- 5 Umetnite bateriju (7).

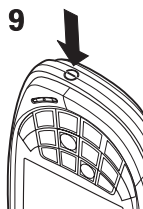


- 6 Vratite stražnje kućište.



Punjenje baterije

- 1 Otvorite zasun označen s . Spojite kabel za napajanje na igraću konzolu (8).
- 2 Punjač priključite na zidnu utičnicu. Oznaka stanja baterije počinje se pomicati. Igraća konzola se može koristiti dok se puni. Ako je baterija u potpunosti ispražnjena, može proći nekoliko minuta prije nego se pojavi oznaka stanja baterije.
- 3 Baterija je puna onog trenutka kada se oznaka prestane pomicati. Odspojite punjač, i to najprije s igraće konzole, a zatim i sa zidne utičnice.



Ponovno uključivanje igraće konzole

- Pritisnite i držite tipku za uključivanje (9).

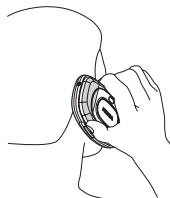
Zatraži li igraća konzola PIN kod, utipkajte ga (na zaslonu će se pojaviti ****) i pritisnite **U redu**. PIN kod obično dobivate zajedno sa SIM karticom.

Zatraži li igraća konzola ključ, utipkajte ga (na zaslonu će se pojaviti ****) i pritisnite **U redu**. Tvornički upisan kod za zaključavanje je **12345**. Vidi 'Uređaj i SIM', str. 43.









Vaš uređaj ima ugrađenu antenu. **Opaska:** Kao i kod drugih radio uređaja, dok je uređaj uključen, bez potrebe ne dirajte antenu. Dodirivanje antene može smanjiti kvalitetu prijenosa i može uzrokovati veću potrošnju energije nego što je uobičajeno. Ne budete li tijekom rada uređaja dodirivali antenu, ostvarit ćete bolji prijenos i dulje trajanje baterije.

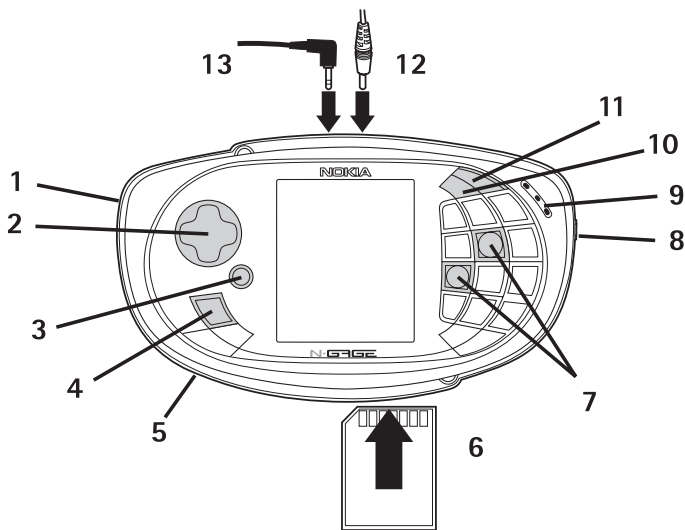


UOBIČAJENI POLOŽAJ: Držite uređaj iznad ramena s antenom usmjerenom prema gore.




Tipke i dijelovi

- 1 Mikrofon se nalazi sa strane.
- 2  Upravljačka tipka za igranje igara i kretanje po zaslonu.
- 3  Tipka U redu za odabir, prihvaćanje ili uključivanje.
- 4  Tipka izbornika otvara glavni izbornik.
- 5 Zvučnik se nalazi straga.
- 6 Utor za memorijske kartice ili kartice s igrom.
- 7  i  su osnovne tipke za igru.
- 8  Tipka za uključivanje se nalazi sa strane.
- 9 Slušalica.
- 10  Kad mijenjate tekst, uređivačka tipka otvara popis naredbi kao što su **Kopiraj**, **Izreži** i **Zalijepi**.
- 11  Tipka za brisanje briše tekst i stavke.
- 12 Priključak za punjač.
- 13 Priključak za naglavnu slušalicu.



Upozorenje: Uporaba naglavne slušalice može utjecati na vašu sposobnost da čujete vanjske zvukove. Slušalice ne koristite onda kada to može ugroziti vašu sigurnost.

**Savjet!**






Pritisnite  jednom, odaberite **Zaključ.** tipkovnicu i pritisnite **U** redu.

O zaslonu


Moguće je da pritom manji broj točkica nedostaje, nije obojano ili svijetli. To je karakteristika ovakve vrste zaslona. Na nekim zaslonima pikseli ili točke ostaju uključene ili isključene. Ovo je sasvim uobičajeno i ne radi se o greški.

Zaključavanje tipkovnice

Zaključavanjem tipkovnice možete spriječiti nehотиčno pritiskanje tipki.

- **Zaključavanje:** U stanju čekanja pritisnite  i . Dok su tipke zaključane, na zaslonu stoji oznaka .
- **Otključavanje:** Pritisnite  i .

Ako ste dopustili automatsko pokretanje igara te umetnete karticu s igrom u igraću konzolu, tipkovnica se automatski otključava.

Kad je tipkovnica zaključana, moći ćete eventualno birati broj hitne službe prethodno programiran u vaš uređaj. Utipkajte broj hitne službe, a zatim pritisnite .

Umetanje memorijske kartice ili kartice s igrom

Sve memorijske kartice i kartice s igrama držite na mjestima nedostupnima maloj djeci.

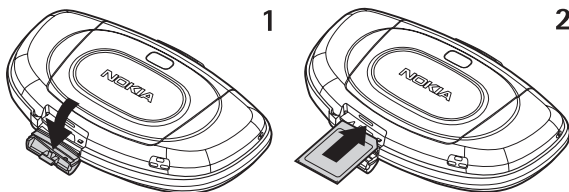
S ovim uređajem koristite isključivo kompatibilne multimedijске kartice (MMC). Druge memorijske kartice, npr. kartice Secure Digital (SD), ne mogu stati u utor za MMC karticu i nisu kompatibilne s ovim uređajem. Uporabom nekompatibilne memorijske kartice možete oštetiti tu karticu i sam uređaj, ali i podatke spremljene na takvoj kartici.


Za svoju igraću konzolu možete nabaviti raznovrsne N-Gage igre. Svaka N-Gage igra se isporučuje na vlastitoj kartici s igrom (MMC) samo za čitanje. Podaci igre, kao što su najbolji rezultati, spremaju se u memoriju igraće konzole, a ne na karticu s igrom N-Gage.

Za informacije o raspoloživosti različitih igara obratite se dobavljaču igara kojeg je odobrila Nokia ili posjetite www.n-gage.com.

Kupnjom kompatibilnih flash memorijskih kartica (MMC) možete dobiti dodatni prostor za spremanje podataka. Vidi 'Alati za memorijsku karticu', str. 24.


- 1 Otvorite utor za karticu (1).
- 2 Umetanje memorijske kartice ili kartice s igrom (2). Imajte na umu da će umetanje kartice s igrom ili memorijske kartice dovesti do zatvaranja svih programa koji su otvoreni u uređaju.
- 3 Zatvorite utor za karticu.




Ako ste umetnuli karticu s igrom, igra se pokreće automatski. Ikona igre se također automatski dodaje kao posljednja stavka na glavnom izborniku. Informacije spremljene na memorijskoj kartici označene su s  u različitim programima.

Izbacivanje memorijske kartice



Važno: Ne vadite karticu za vrijeme rada kada  trepće u gornjem desnom kutu zaslona. Uklanjanje kartice za vrijeme rada može oštetiti memorijsku karticu, uređaj i/ili podatke spremljene na kartici.

- 1 Pritisnite  i odaberite **Ukloni mem. karticu** (dostupno samo ako je memorijska kartica umetnuta).



Savjet! Ako ne želite da se igra pokrene automatski kad je kartica s igrom umetnuta, idite na **Alati** → **Postavke** → **Uređaj** → **Općenito** i postavite **Autom. pokret. igre** na **Isključeno**.



Savjet! Posjetite www.n-gage.com za više informacija o raspoloživim igrama te da biste dobili postavke usluge za igre.



Savjet! Da biste pokrenuli igru kada je kartica s igrom umetnuta, pritisnite u stanju čekanja.

2 Pričekajte da se pojavi natpis *Sada možete ukloniti memorijsku karticu* te izvadite karticu.

Igranje igre

Umetnite karticu s igrom, vidi 'Umetanje memorijske kartice ili kartice s igrom', p. 14. Igra se pokreće automatski, čime se također otključava tipkovnica.



Opaska: Izidite iz igre prije nego uklonite karticu s igrom iz igraće konzole.

Za igranje igara koristite osnovne tipke za igranje i . Ovisno o igri, možete koristiti i druge tipke. Slijedite upute koje ste dobili uz igru.



Opaska: Igranje igara troši bateriju, tako da će vrijeme rada igraće konzole biti smanjeno.

Štednja energije tijekom igre


- Za smanjenje osvjetljenja zaslona pritisnite i idite na **Alati** → **Postavke** → **Uređaj** → **Zaslon** → **Svjetlina**. Odaberite **Izbor** → **Promjena**.
- Pomoću slušalica možete čuti zvukove igre za vrijeme igranja.
- Isključite funkciju Bluetooth kada je ne koristite.



Pokretanje igre za više igrača

Neke igre možete igrati s dva ili više igrača koji imaju istu igru na kompatibilnom uređaju. Igra se odvija putem Bluetooth veze. Prije pokretanja igre za više igrača uvjerite se da Bluetooth postavke uređaja odgovaraju jedne drugima. Vidi 'Bluetooth veza', str. 93. Za informacije o pokretanju igre, različitim razinama i dodatnim značajkama pogledajte upute koje ste dobili uz igru.



Upravitelj igara – Upravljanje podacima o igrama

Pritisnite  i odaberite **Alati**→ **Upr. igara** ako želite pregledati i upravljati datotekama vezanima za igre. Datoteke koje vam više nisu potrebne možete izbrisati kako biste oslobodili prostor u memoriji te stvorili pričuvnu kopiju na memorijskoj kartici ili vratili datoteke s te kartice.

- Da biste pregledali pojedinosti o datotekama s igrama, npr. vrstu datoteke i njenu veličinu, dođite do željene datoteke i odaberite **Izbor**→ **Podaci o datoteci** ili pritisnite  i  da biste listali kroz pojedinosti.
- Da biste izbrisali datoteku, dođite do nje i odaberite **Izbor**→ **Izbriši**.
- Da biste izmijenili izgled upravitelja igara te odabrali način grupiranja i razvrstavanja datoteka, pritisnite **Izbor**→ **Postavke**.

Stvaranje pričuvne kopije i povrat podataka o igri

- Ako želite stvoriti pričuvnu kopiju podataka o igri koji se nalaze u memoriji igrača konzole na memorijskoj kartici, dođite do datoteke čiju pričuvnu kopiju želite stvoriti i zatim odaberite **Izbor**→ **Stvori prič. kopiju**.
- Ako želite vratiti podatke o igri s memorijske kartice u memoriju igrača konzole, odaberite **Izbor**→ **Vrati s kartice**. Dođite do datoteke koju želite vratiti i odaberite **Izbor**→ **Vrati**.



Savjet! Možete stvoriti pričuvnu kopiju datoteke s igrama, npr. vaših najboljih rezultata, na memorijskoj kartici i potom funkciju povrata podataka iskoristiti za kopiranje datoteka na drugi kompatibilan uređaj.

Neke slike, melodije zvona i drugi sadržaj možda neće biti moguće kopirati, mijenjati, premješati ili prosljeđivati jer su zaštićeni autorskim pravima.


Opcije u glavnom prikazu Upravitelja igara: **Podaci o datoteci**, **Izbriši**, **Stvori prič. kopiju**, **Vrati s kartice**, **Označi/odznači**, **Postavke**, **Pomoć** i **Izlaz**.

Vrste datoteka s igrama:
Podaci o igri – Datoteke potrebne za igranje igre, npr. zvukovi igre.
Razine igre – Neobavezne datoteke s igrama, npr. dodatne razine.
Podaci o korisniku – Datoteke spremljene tijekom igranja, npr. vaši najbolji rezultati i točke povratka.



Savjet! Za dodatne informacije o usluzi N-Gage Arena, uključujući igre, aktivnosti, i podršku, posjetite <http://arena.n-gage.com>.



Savjet! Da biste provjerili svoje pristupne točke ili definirali postavke za pristupnu točku, pritisnite  i odaberite **Alati** → **Postavke** → **Spajanje** → **Pristupne točke**.

Zaštićene datoteke označene su kao **Neprenosiva** u pojedinostima o datoteci i njih ne možete koristiti na drugim uređajima. Datoteke označene kao **Prenosiva** možete koristiti na drugim kompatibilnim uređajima.



Pokretač usluge N-Gage Arena

Pokretač usluge N-Gage Arena je program koji vam omogućuje pristup zajednici N-Gage Arena izravno s vaše igraće konzole. Članovi zajednice N-Gage Arena mogu komunicirati jedni s drugima, preuzimati ekskluzivan sadržaj, pristupati globalnim rezultatima, uključivati se u turnire, dobivati igre i novosti o zajednici te puno više.

Prije uporabe pokretača usluge N-Gage Arena


Da biste koristili pokretač usluge N-Gage Arena, morate se pretplatiti na uslugu GPRS-a. Za dostupnost i pretplatu na uslugu GPRS-a obratite se svojem mrežnom operatoru odnosno davatelju usluga. Imajte na umu da se GPRS veze i prijenosi mogu naplaćivati prema posebnoj tarifi.

U igraćoj konzoli trebate također imati definiranu internetsku pristupnu točku (IAP). Postavke internetske pristupne točke možete primiti od svojeg mrežnog operatora odnosno davatelja usluga u obliku posebne tekstualne poruke ili ih možete ručno unijeti. Vaš je davatelj usluga možda već definirao internetsku pristupnu točku u vašoj igraćoj konzoli.

Postavke internetske pristupne točke, kao i postavke za WAP, MMS i e-poštu, možete naručiti s dijela za podršku na web-stranicama za N-Gage na adresi <http://support.n-gage.com/>. Postavke će biti poslane na vašu igraću konzolu u obliku tekstualne poruke. Za spremanje postavki slijedite upute navedene u porukama. Veze na nacionalne web-stranice za N-Gage na različitim jezicima dostupne su na adresi <http://www.n-gage.com/select.html>.

Spajanje na uslugu N-Gage Arena

Tri su načina na koja možete pristupiti usluzi N-Gage Arena:

- Uporabite pokretač N-Gage Arene u igračkoj konzoli. Pritisnite  i odaberite **N-Gage Arena**.
- S kompatibilnog osobnog računala. Idite na web-stranice usluge N-Gage Arena na adresi <http://arena.n-gage.com>.
- Tijekom igranja igre N-Gage Arena. Na izborniku igre odaberite **N-Gage Arena**.

Pokretač usluge N-Gage Arena i web-stranice omogućuju pristup svim značkama i aktivnostima koje su dostupne u usluzi N-Gage Arena. Izbornici samih igara pružaju pristup značkama i sadržaju koji je specifičan za igru koju igrate.

Registracija i prijava

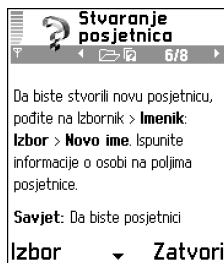
Da biste koristili značajke i sudjelovali u aktivnostima unutar usluge N-Gage Arena, morate se registrirati kao član zajednice N-Gage Arena. Registriranje i stvaranje računa za prijavu možete obaviti preko osobnog računala izravno na web-stranici ili preko igračke konzole pomoću pokretača usluge N-Gage Arena. Tijekom registracije će od vas biti zatraženo da odaberete korisničko ime i lozinku. Nakon što se registrirate kao član, možete se prijaviti u uslugu N-Gage Arena pomoću svojeg korisničkog imena i lozinke.

Nadopune za pokretač usluge N-Gage Arena

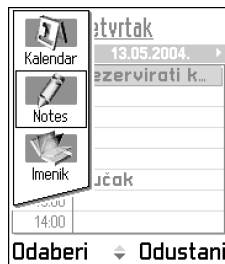
Nadopune za pokretač usluge N-Gage Arena redovito će se objavljivati. Pri svakom spajanju na uslugu N-Gage Arena preko igračke konzole program će provjeriti jesu li dostupne nadopune. Ako pronađe nadopunu, upitat će vas želite li je preuzeti. Neke su nadopune za pokretač usluge N-Gage Arena obavezne, dok su druge neobavezne.



Opaska: Ako ne prihvatite preuzimanje obavezne nadopune, neće moći koristiti pokretač usluge N-Gage Arena.



Slika 1
Pomoć u uređaju.



Slika 2
Prebacivanje između programa.



Pomoć

Vaša igračka konzola ima funkciju za pomoć kojoj možete pristupiti iz svakog programa ako odaberete **Izbor** → **Pomoć**.



Primjer: Za pregled informacija o stvaranju posjetnice: pokrenite stvaranje posjetnice i odaberite **Izbor** → **Pomoć**. Za vrijeme čitanja uputa možete se prebaciti iz Pomoći u program otvoren u pozadini tako da pritisnete i držite . Istoj temi Pomoći možete pristupiti kada pritisnete i prijedete na **Razno** → **Pomoć** → **Kontakti** → **Stvaranje posjetnica**.

Savjeti za učinkovito korištenje

- Za **prebacivanje između otvorenih programa** pritisnite i držite . Vidi sl. 2.
- **Opaska:** Ako vam ponestaje memorije, igračka konzola će možda zatvoriti neke programe. Prije zatvaranja programa igračka konzola sprema sve aktivne podatke.
- Za **označavanje stavke**, dođite do nje te istovremeno pritisnite i .
- Za **označavanje više stavki**, pritisnite i držite te istovremeno pritisnite ili . Pokraj odabrane stavke će se pojaviti kvacica. Da biste dovršili odabir, prekinite listanje tipkom te pustite tipku . Nakon što odaberete sve stavke koje ste željeli možete ih pomicati ili izbrisati.
- U pojedinim situacijama se nakon pritiska prikazuje kraći popis opcija s glavnim naredbama u sklopu aktivnog prikaza.

Vaša igraća konzola








Konfiguriranje igraće konzole

- Za promjenu slike prikazane kao pozadine u stanju čekanja idite na **Alati**→ **Postavke**→ **Uređaj**→ **Stanje čekanja**→ **Pozadina** i odaberite **Da**. Vidi sl. 3.
- Za promjenu sheme boja na svojoj igraćoj konzoli idite na **Alati**→ **Postavke**→ **Uređaj**→ **Zaslon**→ **Izbor boja**.
- Za promjenu prečaca dodijeljenih tipkama za odabir u stanju čekanja idite na **Alati**→ **Postavke**→ **Uređaj**→ **Stanje čekanja**→ **Lijeva višen. tipka** ili **Desna višenam. tipka**. Vidi sl. 3.
- Za promjenu sata prikazanog u stanju čekanja idite na **Alati**→ **Postavke**→ **Post. datuma i vremena**→ **Vrsta sata**→ **Analogni** ili **Digitalni**.
- Za promjenu pozdravne poruke, slike ili animacije idite na **Alati**→ **Postavke**→ **Uređaj**→ **Općenito**→ **Pozd. poruka ili znak**.
- Za promjenu čuvara zaslona na svojoj igraćoj konzoli idite na **Alati**→ **Postavke**→ **Uređaj**→ **Zaslon**→ **Čuvar zaslona**.
- Za promjenu melodija zvona i tonova tipkovnice idite na **Alati**→ **Profili**. Ako je odabrani profil **Općenito**, umjesto naziva profila će na navigacijskoj traci biti prikazan tekući datum. Vidi 'Profili', str. 74.
- Za dodjelu posebne melodije zvona određenom pozivatelju idite na **Imenik**. Vidi str. 49.
- Za organiziranje glavnog izbornika na glavnom izborniku odaberite **Izbor**→ **Premjesti**, **Premjesti u mapu** ili **Nova mapa**. Rjeđe korištene programe možete premjestiti u mape, a češće korištene smjestiti u glavni izbornik.





Slika 3
Stanje čekanja.

Prečaci u stanju čekanja


- Za prebacivanje između otvorenih programa pritisnite i držite .
- Za izmjenu profila pritisnite  i odaberite profil.
- Za zaključavanje tipkovnice pritisnite  i .
- Za pokretanje igre kad je kartica s igrom umetnuta pritisnite .
- Za otvaranje popisa biranih brojeva pritisnite .
- Za uspostavljanje veze s Internetom pritisnite i držite . Vidi 'Osnovni koraci za pristup Internetu', str. 84.

Važne oznake u stanju čekanja

 - Primili ste jednu ili više poruka u ulazni spremnik u Porukama.

 - Primili ste jednu ili više glasovnih poruka. Vidi 'Pozivanje vlastitog spremnika glasovnih poruka (usluga mreže)', str. 27.


 - U izlaznom spremniku ima poruka koje čekaju slanje. Vidi str. 67.


 - Prikazan ako je **Dojava dolaz. poziva** postavljena na **Bez tona**, a **Ton dojave poruke** na **Isključi**. Vidi 'Profili', str. 74.

 - Tipkovnica igraće konzole je zaključana. Vidi 'Zaključavanje tipkovnice', str. 14.

 - Vaš alarm je aktivan. Vidi 'Sat', str. 82.


2 - Pozive možete upućivati samo preko linije 2 (usluga mreže).

 - Svi pozivi prema igračkoj konzoli su preusmjereni na drugi broj. Ako imate dvije telefonske linije, oznaka preusmjeravanja za prvu liniju bit će **1**, a za drugu **2**. Vidi 'Linija se koristi (usluga mreže)', str. 37.


 - Na memorijsku karticu se zapisuju ili se s nje čitaju podaci.



 ili  - Na uređaj je spojena petlja ili naglavne slušalice.

 - Aktivan je podatkovni poziv.  - Aktivan je podatkovni poziv velike brzine.

 - Prikazuje se umjesto oznake jakosti signala (prikazuje se u lijevom gornjem uglu u stanju čekanja) kada postoji aktivna GPRS veza. Vidi 'GPRS', str. 42.

 - Prikazuje se kada je GPRS veza na čekanju, primjerice tijekom glasovnih poziva.

 - Aktivan je faksni poziv.

 - Funkcija Bluetooth je aktivna. Imajte na umu da se, kada se Bluetooth sučeljem prenose podaci, prikazuje . Vidi 'Bluetooth veza', str. 93.

Upravljanje memorijom

Mnoge značajke igraće konzole koriste memoriju za spremanje podataka. Te značajke uključuju igre, Kontakte, poruke, slike i melodije zvona, kalendar i popis obveza, dokumente i preuzete programe. Raspoloživa slobodna memorija ovisi o tome koliko je podataka već spremljeno u memoriji igraće konzole.

Kao dodatni prostor za pohranjivanje možete koristiti memorijsku karticu. Na memorijske kartice je moguće ponovo zapisivati podatke tako da podatke s nje možete brisati te na nju spremati nove. Ako je memorija igraće konzole gotovo puna, druge datoteke možete prebaciti na memorijsku karticu.



Opaska: Podatke ne možete spremati na kartice s igrama budući da one služe samo za čitanje. Kartice s igrama sadrže podatke koje nije moguće brisati.

Praćenje utroška memorije

Da biste vidjeli koje sve vrste podataka imate u igraćoj konzoli i koliko memorije svaka skupina podataka zauzima, idite na **Alati**→ **Upravitelj** i odaberite **Izbor**→ **Podaci o memoriji**→ **Memorija telefona**. Idite na **Slobodno** za pregled slobodne memorije preostale u igraćoj konzoli.



Slika 4
Utrošak memorije
memorijske kartice.

Opcije memorijske kartice:
Kopiraj mem. uređ.,
Obnovi s kartice,
Formatiraj karticu, Naziv
mem. kartice, Koristi
lozinku, Promjena
lozinke, Ukloni lozinku,
Otklj. mem. karticu,
Podaci o memoriji,
Pomoć i Izlaz.

Ako je u igraću konzolu umetnuta memorijska kartica, idite na **Alati**→ **Memorija** i odaberite **Izbor**→ **Podaci o memoriji** za pregled potrošnje memorije i količine slobodne memorije preostale na memorijskoj kartici.

Oslobađanje memorije


Instaliranje mnogo igara ili spremanje mnogo slika može zauzeti velik dio raspoložive memorije, pa će vas igraća konzola obavijestiti ako je memorija skoro puna. Za oslobađanje memorije prenesite neke od igara, slika ili drugih stavki na memorijsku karticu. Možete također izbrisati stavke kao što su podaci o kontaktima, kalendarske bilješke, podaci o trajanju poziva, podaci o troškovima poziva, rezultati igara ili drugi podaci koji vam više nisu potrebni. Za uklanjanje podataka idite u odgovarajući program.

Druge stavke koje možete izbrisati radi oslobađanja memorije:

- Instalirane igre koje vam više nisu potrebne.
- Poruke iz mapa Ulazni spremnik, Radna i Poslano u Porukama.
- Preuzete poruke e-pošte iz memorije igraće konzole.
- Spremljene XHTML ili WML stranice te slike iz mape Slike.




Alati za memorijsku karticu

Pritisnite  i odaberite **Alati**→ **Memorija**. Na memorijsku karticu možete, na primjer, spremati svoje preuzete igre i programe. Možete također izraditi sigurnosnu kopiju podataka iz memorije vaše igraće konzole te ih kasnije vratiti u igraću konzolu. Vidi 'Umetanje memorijske kartice ili kartice s igrom', str. 14 i 'Izbacivanje memorijske kartice', str. 15.

Sve memorijske kartice držite na mjestima nedostupnima maloj djeci.



Važno: Ne vadite karticu za vrijeme rada kada  trepće u gornjem desnom kutu zaslona. Uklanjanje kartice za vrijeme rada može oštetiti memorijsku karticu, uređaj i/ili podatke spremljene na kartici.

S ovim uređajem koristite isključivo kompatibilne multimedijske kartice (MMC). Druge memorijske kartice, npr. kartice Secure Digital (SD), ne mogu stati u utor za MMC karticu i nisu kompatibilne s ovim uređajem. Uporabom nekompatibilne memorijske kartice možete oštetiti tu karticu i sam uređaj, ali i podatke spremljene na takvoj kartici.

Formatiranje memorijske kartice



Važno: Kad formatirate memorijsku karticu, trajno gubite sve podatke na njoj.

Neke memorijske kartice se isporučuju već formatirane, a druge je potrebno formatirati. Od svog dobavljača zatražite informaciju je li memorijsku karticu potrebno formatirati prije korištenja.

- Odaberite **Izbor**→ **Formatiraj karticu**. Za potvrdu odaberite **Da**. Kada dovršite formatiranje, utipkajte naziv memorijske kartice i pritisnite **U redu**.



Savjet!

Za promjenu naziva memorijske kartice idite na Memorijska kartica i odaberite **Izbor**→ **Naziv mem. kartice**.

Stvaranje pričuvne kopije i povrat podataka

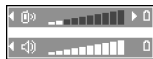
- Ako želite načiniti sigurnosnu kopiju memorije igraće konzole na memorijskoj kartici, pritisnite **Izbor**→ **Kopiraj mem. uređ.**
- Ako želite vratiti podatke s memorijske kartice u memoriju igraće konzole, pritisnite **Izbor**→ **Obnoviti s kartice**.

Zaključavanje memorijske kartice

Lozinku možete koristiti kao zaštitu svoje memorijske kartice od neovlaštene uporabe.

Lozinka je spremljena u igraću konzolu i ne morate je ponovo unositi sve dok memorijsku karticu koristite na istoj konzoli. Ako memorijsku karticu želite koristiti na drugoj igraćoj konzoli, od vas će biti zatraženo da unesete lozinku.

- Odaberite **Izbor**→ **Koristi lozinku**, **Promjena lozinke** ili **Ukloni lozinku**. Za svaku ćete opciju morati unijeti i potvrditi lozinku (maks. 8 znakova).



Slika 5
Navigacijska traka
pokazuje da se zvučnik
koristi.





Opaska: Ako ste lozinku uklonili, memorijska kartica je otključana i možete je bez lozinke koristiti na drugoj igraćoj konzoli.

Otključavanje memorijske kartice

Ako u svoju igraću konzolu umetnete drugu memorijsku karticu koja je zaštićena lozinkom, od vas će biti zatraženo da unesete lozinku za tu karticu.

- Da biste otključali karticu, odaberite **Izbor**→ **Otklj. mem. karticu**.

Ugađanje glasnoće

Kad imate aktivan poziv ili slušate zvuk, pritiskom  ili  povećavate, odnosno smanjujete njegovu glasnoću.

Zvučnik vam omogućuje da govorite i slušate s male udaljenosti, a da pritom ne morate držati igraću konzolu uz uho, nego, na primjer, na obližnjem stolu. Više o lociranju zvučnika naći ćete u ['Tipke i dijelovi'](#), str.13.

Da biste se tijekom aktivnog poziva prebacili na uporabu zvučnika, odaberite **Izbor**→ **Uključi zvučnik**. Unaprijed je zadano da zvučni programi kao što su Skladatelj i Snimač koriste zvučnik.







Važno: Kad koristite zvučnik, igraću konzolu ne držite uz uho jer zvuk može biti preglasan.


Za isključivanje zvučnika kada imate aktivan poziv ili svira glazba odaberite **Izbor**→ **Uključi slušalicu**.

Telefon



Upućivanje poziva

- 1 U stanju čekanja utipkajte broj telefona, uključujući i broj mrežne skupine. Da biste izbrisali broj, pritisnite . Međunarodni pozivi: za međunarodni predbroj dvaput pritisnite  (znak + nadomješta međunarodni predbroj), a zatim unesite pozivni broj zemlje, broj mrežne skupine bez vodeće 0 te broj telefona.
- 2 Za pozivanje broja pritisnite .
- 3 Pritisnite  za završetak poziva (ili za odustajanje od pokušaja upućivanja poziva).





Opaska: Pritiskom na  okončavate poziv, čak i ako je neki drugi program aktivan.




Savjet! U stanju čekanja pritisnite  da biste došli do popisa 20 zadnjih brojeva na koje ste uputili ili pokušali uputiti poziv. Dođite do željenog broja, a zatim za upućivanje poziva pritisnite .



Upućivanje poziva putem Kontakata

- Pritisnite  i odaberite **Imenik**. Dođite do željenog imena. Možete također utipkati prvih nekoliko slova imena u polje Pretraživanje. Bit će navedeni odgovarajući kontakti. Za upućivanje poziva pritisnite .


Pozivanje vlastitog spremnika glasovnih poruka (usluga mreže)

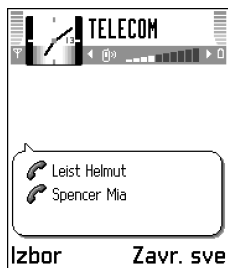
- Da biste nazvali svoj spremnik glasovnih poruka, u stanju čekanja pritisnite i držite . Zatraži li igrača konzola broj glasovnog spremnika (koji ste dobili od davatelja usluga), utipkajte ga i pritisnite **U redu**. Vidi i 'Preusmjeravanje poziva (usluga mreže)', str. 30. Svaka telefonska linija ima vlastiti broj spremnika glasovnih poruka, vidi, str. 'Linija se koristi (usluga mreže)', str. 37.



Savjet! Želite li tijekom poziva ugoditi glasnoću, pritisnite  za njeno povećavanje, a  za njeno smanjivanje.



Savjet! Da biste izmijenili broj telefona svog spremnika glasovnih poruka, pritisnite  i odaberite **Alati** → **Glasovni spremnik** i odaberite **Izbor** → **Promjena broja**. Utipkajte broj (dobiven od davatelja usluga) i pritisnite **U redu**.



Slika 6

Konferencijska veza s dva sudionika.




Brzo biranje broja telefona

- 1 Pritisnite i odaberite **Alati** → **Brzo biraj** i dodijelite telefonski broj jednoj od tipki za brzo biranje (-). je rezerviran za spremnik glasovnih poruka.
- 2 Idite na **Alati** → **Postavke** → **Poziv** i postavite **Brzo biranje** na **Uključeno**.
- 3 Upućivanje poziva: U stanju čekanja pritisnite tipku za brzo biranje i držite je sve dok igraća konzola ne uputi poziv.

Upućivanje konferencijskog poziva (usluga mreže)

- 1 Uputite poziv prvom sudioniku.
- 2 Da biste uputili poziv sljedećem sudioniku, pritisnite **Izbor** → **Novi poziv**. Utipkajte ili potražite broj telefona i pritisnite **U redu**. Prvi poziv je automatski stavljen na čekanje.
- 3 Nakon što vam je na novi poziv odgovoreno, u konferencijsku vezu uključite prvog sudionika. Odaberite **Izbor** → **Konferencija**.
 - Da biste u vezu uključili novu osobu, ponovite korak 2 te odaberite **Izbor** → **Konferencija** → **Dodaj konferenciji**. Uređaj podržava konferencijske pozive s najviše šest sudionika, uključujući i vas.
 - Za odvojen razgovor s nekim od sudionika: Odaberite **Izbor** → **Konferencija** → **Osobna**. Dođite do željenog sudionika i pritisnite **Osobna**. Konferencijski poziv je stavljen na čekanje na vašoj igraćoj konzoli. Ostali sudionici nastavljaju s konferencijskim pozivom. Kad okončate odvojeni razgovor, odaberite **Izbor** → **Dodaj konferenciji** da biste se ponovo uključili u konferencijsku vezu.
 - Da biste jednog sudionika isključili iz konferencijske veze, odaberite **Izbor** → **Konferencija** → **Isključi sudionika**, zatim dođite do sudionika i pritisnite **Isključi**.
- 4 Da biste okončali konferencijsku vezu, pritisnite .

Prihvatanje ili odbijanje poziva

- Za javljanje na poziv pritisnite , a za njegov završetak .
- Ne želite li odgovoriti na poziv, pritisnite . Pozivatelj će čuti signal za zauzetu liniju.


Ako su na uređaj priključene odgovarajuće slušalice, na poziv možete odgovoriti ili ga okončati pritiskom na tipku na slušalicama.



Ako pritisnete **Utišaj**, samo će melodija zvona biti isključena. Nakon toga se javite ili odbijte poziv.



Savjet! Ako ste uključili funkciju **Preusm. poziva** → **Ako je zauzeto** da biste dolazne pozive preusmjerili na, primjerice, svoj spremnik glasovnih poruka, bit će preusmjereni i odbijeni pozivi. Vidi 'Preusmjeravanje poziva (usluga mreže)', str. 30.

Poziv na čekanju (usluga mreže)

Ako ste uključili uslugu poziva na čekanju, svaki put kad vam tijekom razgovora bude upućen novi poziv, mreža će vam to signalizirati. Za izmjenu postavki pritisnite  i odaberite **Alati** → **Postavke** → **Postavke poziva** → **Poziv na čekanju**: Vidi i str. 37.

- 1 Tijekom poziva pritisnite  da biste odgovorili na poziv na čekanju. Prvi poziv stavljen je na čekanje.
Da biste s jednog poziva prešli na drugi, pritisnite **Zamijeni**.
- 2 Da biste okončali aktivni poziv, pritisnite .

Opcije tijekom poziva

Mnoge od opcija koje možete koristiti tijekom poziva predstavljaju usluge mreže. Tijekom poziva pritisnite **Izbor** i bit će vam ponuđene neke od sljedećih opcija: **Isključi mikrofoni** ili **Uk. mikr.**, **Završi aktivni poziv**, **Završi sve pozive**, **Zadrži** ili **Preuzmi**, **Novi poziv**, **Konferencija**, **Osobna**, **Isključi sudionika**, **Odgovori** i **Odbij**.



Savjet! Da biste melodije zvona prilagodili različitim situacijama i zbivanjima, kao npr. kada želite da se igrača konzola ne oglašava melodijom, pogledajte 'Profil', str. 74.




Savjet! DTMF tonove možete dodati poljima **Broj telefona** ili **DTMF** na posjetnici.





Savjet! Možete, na primjer, preusmjeravati pozive na broj svojeg spremnika glasovnih poruka.




Savjet! Da biste pregledali popis poslanih poruka, pritisnite  i odaberite **Poruke**→
Poslano.

Zamijeni prelazi s aktivnog poziva na poziv na čekanju, a **Prenesi** spaja dolazni poziv ili poziv na čekanju s aktivnim pozivom uz vaše isključenje iz poziva.

Pošalji DTMF šalje nizove DTMF tonova, kao što su, npr. lozinke ili brojevi bankovnih računa. Utipkajte niz DTMF tonova ili ga potražite u izborniku Kontakti. Više puta pritisnite  da biste proizveli: *, **p** (pauza) ili **w** (čekanje). Pritisnite  da biste proizveli #. Da biste poslali ton, pritisnite **U redu**.

Preusmjeravanje poziva (usluga mreže)



- 1 Za preusmjeravanje dolaznih poziva na drugi broj pritisnite  i odaberite **Alati**→**Preusmjer.**. Za dodatne pojedinosti obratite se svojem davatelju usluga.
- 2 Odaberite jedan od načina preusmjeravanja, na primjer **Ako je zauzeto**, nakon čega će, ako je vaš broj zauzet ili u slučaju da odbijete dolazni poziv, vaši glasovni pozivi biti preusmjereni.
- 3 Odaberite **Izbor**→**Aktiviraj** da biste uključili preusmjeravanje, **Isključi** da biste ga isključili, **Provjeri status** da biste provjerili je li preusmjeravanje uključeno ili **Isklj. sva preusm.** za isključenje svih aktivnih preusmjeravanja. Vidi 'Važne oznake u stanju čekanja', str. 22.



Opaska: Funkcije zabrane dolaznih poziva i preusmjeravanja poziva ne mogu biti istodobno uključene. Vidi 'Zabrana poz. (usluga mreže)', str. 46.





Zapisnik – Popis poziva i opći zapisnik

Za nadzor telefonskih poziva, tekstualnih poruka ili podatkovnih veza koje registrira igraća konzola pritisnite  i odaberite **Alati**→**Zapisnik**, a zatim pritisnite . Opći zapisnik možete filtrirati tako da prikazuje samo jednu vrstu događaja, a možete i stvarati nove posjetnice na temelju podataka dostupnih u njemu.


Veze s vašim spremnikom, središtem za multimedijске poruke ili XHTML odnosno WML stranicama prikazuju se kao podatkovni pozivi ili pakettne podatkovne veze.

Popis zadnjih poziva

Za nadzor telefonskih brojeva neodgovorenih, primljenih ili upućenih poziva pritisnite  i odaberite **Alati**→ **Zapisnik**→ **Zadnji pozivi**. Neodgovorene i primljene pozive igrača konzola će pamtit i samo ako mreža omogućuje ove funkcije te ako je konzola uključena i nalazi se u području djelovanja mreže.


Brisanje popisa zadnjih poziva - Za brisanje svih popisa zadnjih poziva odaberite **Izbor**→ **Izbrisi zadnje poz.** na glavnom prikazu zadnjih poziva. Da biste izbrisali jedan od popisa poziva, otvorite taj popis i odaberite **Izbor**→ **Obrisi popis**. Da biste izbrisali pojedini poziv, otvorite popis, dođite do željenog poziva i pritisnite .

Trajanje poziva


Za praćenje približnog trajanja aktivnog poziva pritisnite  i odaberite **Alati**→ **Zapisnik**→ **Trajanje poz.**



Opaska: Stvarno vrijeme koje vam obračuna davatelj usluga može varirati, ovisno o karakteristikama mreže, načinu zaokruživanja i slično.

Brisanje mjerača trajanja poziva - Odaberite **Izbor**→ **Brisanje brojača**. Za to će vam trebati ključ, vidi '**Sigurnost**', str. 43. Da biste izbrisali pojedinačni trošak poziva, dođite do njega i pritisnite .


Troškovi poziva (usluga mreže)

Za provjeru približnog troška zadnjeg poziva ili svih poziva pritisnite  i odaberite **Alati**→ **Zapisnik**→ **Troškovi poziva**. Troškovi su prikazani zasebno za svaku SIM karticu.



Opaska: Stvarni iznos koji vam za pozive i usluge obračuna davatelj usluga može varirati, ovisno o karakteristikama mreže, načinu zaokruživanja, porezima i slično.



Savjet! Kada u stanju čekanja vidite obavijest o neodgovorenim pozivima, pritisnite **Pokaži** da biste došli do popisa neodgovorenih poziva. Da biste uzvratili poziv, dođite do željenog broja ili imena i pritisnite .



Savjet! Ako želite da mjerac trajanja poziva bude prikazan tijekom aktivnog poziva, idite na **Alati**→ **Zapisnik** i zatim odaberite **Izbor**→ **Postavke**→ **Pokaži trajanje poz.**→ **Da**.

**Rječnik:**


Ograničenje troškova poziva – Pozive je moguće upućivati sve dok se ne premaši unaprijed definirano ograničenje (maksimalni trošak) te dok se nalazite u mreži koja podržava ograničenje troškova poziva. U stanju čekanja i tijekom aktivnog poziva bit će prikazan broj preostalih jedinica. Kad potrošite raspoloživu količinu jedinica, prikazat će se obavijest **Granica troškova dostignuta**.

Ograničenje troškova poziva od strane davatelja usluga

Vaš davatelj usluga može ograničiti troškove vaših poziva na određen iznos obračunskih impulsa ili novčani iznos. Za informacije o ograničenju troškova i cijenama obračunskih jedinica obratite se svom davatelju usluga. Za promjenu postavke **Pokaži trošak** u možda će vam biti potreban PIN2 kôd, vidi 'Šifarnost', str. 43.

Samostalno određivanje ograničenja troškova poziva


- 1 Odaberite **Izbor** → **Postavke** → **Ogran. troška poziva** → **Uključi**.
- 2 Igrača konzola će zatražiti da unesete ograničenje izraženo u jedinicama. Za to će vam možda trebati PIN 2 kod. Kada dosegnete ograničenje koje ste si nametnuli, brojilo će se zaustaviti na maksimalnoj vrijednosti i pojaviti će se poruka **Vratiti sve troškove na nulu**. Da biste mogli upućivati pozive, idite na **Izbor** → **Postavke** → **Ogran. troška poziva** → **Isključi**. Za to će vam trebati PIN 2 kôd, vidi 'Šifarnost', 'Uređaj i SIM', str. 43.

Brisanje brojila troškova poziva – Odaberite **Izbor** → **Brojila na nulu**. Za to će vam trebati PIN 2 kôd, vidi 'Šifarnost', 'Uređaj i SIM', str. 43. Da biste izbrisali pojedinačni trošak poziva, dođite do njega i pritisnite .





Opaska: Kad ostanete bez obračunskih ili novčanih jedinica, moći ćete eventualno birati broj hitne službe prethodno uprogramiran u vaš uređaj.

GPRS brojilo

Za provjeru količine podataka poslanih i primljenih tijekom GPRS veze pritisnite  i odaberite **Alati** → **Zapisnik** → **GPRS brojilo**. Na primjer, naplata GPRS veze može se temeljiti na količini poslanih i primljenih podataka.

Pregledavanje općeg zapisnika


Za otvaranje općeg zapisnika pritisnite  i odaberite **Alati**→**Zapisnik** i pritisnite . U općem zapisniku za svaki od komunikacijskih događaja možete vidjeti ime pošiljatelja ili primatelja, broj telefona, naziv davatelja usluga ili pristupnu točku. Poddogađaji, kao što su tekstualne poruke poslane u više dijelova ili paketne podatkovne veze, bilježe se kao jedan komunikacijski događaj.



Opaska: Kad šaljete poruke, na zaslonu vašeg uređaja može se pojaviti tekst "Poslano". To je znak da je poruka s vašeg uređaja poslana središtu za poruke čiji je broj uprogramiran u vaš uređaj. To ne znači da je poruka stigla na odredište. Za dodatne pojedinosti o uslugama razmjene poruka obratite se svojem davatelju usluga.

Filtriranje zapisnika: Odaberite **Izbor**→**Izdvoji**. Dodite do filtra i pritisnite **Odaberi**.

Brisanje sadržaja zapisnika: Da biste nepovratno izbrisali sav sadržaj zapisnika, popis zadnjih poziva i izvješća o isporuci poruka, odaberite **Izbor**→**Obriši zapisnik**. Za potvrdu pritisnite **Da**.

GPRS brojilo i brojilo veze. Da biste vidjeli koliko je podataka, izraženo u kilobajtima, preneseno i koliko je pojedina GPRS veza trajala, ikonom pristupne točke  dođite do odlaznog ili dolaznog događaja te odaberite **Izbor**→**Prikaži pojedinosti**.

Postavke zapisnika

Odaberite **Izbor**→**Postavke**.




- Trajanje zapisnika** - Događaji iz zapisnika ostaju u memoriji igraće konzole zadani broj dana, nakon čega će biti automatski izbrisani kako bi se oslobodio dio memorije.



Opaska: Ako odaberete **Bez zapisnika**, cjelokupan sadržaj zapisnika, popis zadnjih poziva i izvješća o isporuci poruka bit će nepovratno izbrisani.


- Za **Trajanje poz.**, **Pokaži trošak u**, **Ogran. troška poziva** vidi odjeljke '**Trajanje poziva**' i '**Troškovi poziva (usluga mreže)**' ranije u ovom poglavlju.

Ikone:

-  za dolazne,
-  za odlazne te
-  za propuštene komunikacijske događaje.


Zapisnik	
Pod.	WAP
Glas	987654321
Glas	Leist Helmut
Glas	Spencer Mia
Pod.	123456789
Glas	Moncourt Anais
Izbor	Izlaz


*Slika 7
Opći zapisnik
komunikacijskih
događaja.*



Opcije u SIM imeniku:
Otvori, Zovi, Novo SIM ime, Izmjena, Izbriši, Označi/odznači Kopiraj u Imenik, Moji brojevi, SIM pojedinosti, Pomoć i Izlaz.

SIM imenik i druge SIM usluge




Pritisnite  i odaberite **Alati**→ **SIM imenik** za pregled imena i brojeva spremljenih na SIM karticu. U SIM imenik možete dodavati, mijenjati ili kopirati brojeve u Kontakte te možete upućivati pozive.

Za pristup dodatnim uslugama koje vaša SIM kartica eventualno pruža pritisnite  i odaberite **Alati**. Vidi također 'Kopiranje imena između SIM kartice i memorije uređaja', str. 49; 'Potvrdi SIM usluge', str. 44; 'Fiksno bir.', str. 44 i 'Pregledavanje poruka na SIM kartici', str. 67.



Postavke

Izmjena postavki

- 1 Pritisnite  i odaberite **Alati**→ **Postavke**.
- 2 Dodite do skupine postavki i pritisnite  da biste je otvorili.
- 3 Dodite do postavke koju želite izmijeniti i pritisnite .



Postavke uređaja

Općenito

Autom. pokret. igre - Da bi se igra automatski pokrenula kada se u igraću konzolu umetne kompatibilna kartica s igrom koja služi samo za čitanje, odaberite **Uključeno**.

Jezik uređaja - Promjena jezika za prikaz teksta na zaslonu vaše igraće konzole također će utjecati na format datuma i vremena te odjelitelje koji se koriste, primjerice, u izračunima.

Automatski odabire jezik prema informacijama na vašoj SIM kartici. Nakon što promijenite jezik teksta za prikaz, igraća konzola se ponovo pokreće.



Opaska: Izmjena postavki za **Jezik uređaja** ili **Jezik pisanja** utječe na sve programe u igraćoj konzoli, a postavke ostaju na snazi sve do sljedeće izmjene.

Jezik pisanja - Promjena jezika utječe na znakove i specijalne znakove raspoložive tijekom pisanja teksta te za rječnik koji se koristi za prediktivni unos teksta.

Rječnik - Da biste prediktivni unos teksta za sve uređivačke programe u igraćoj konzoli postavili na **Uključeno** ili **Isključeno**. Rječnik za prediktivni unos teksta nije dostupan za sve jezike.





*Slika 8
Ugađanje osvjetljenja
zaslona.*

Pozd. poruka ili znak – Pozdravna poruka ili znak nakratko se prikazuju pri svakom uključivanju igraće konzole. Odaberite: **Zadano** za korištenje zadane slike, **Tekst** za pisanje pozdravne poruke (maks. 50 znakova) ili **Slika** za odabir fotografije ili slike iz izbornika Slike.

Poč. post. uređaja – Neke od postavki možete vratiti na njihove početne vrijednosti. Za ovo će vam biti potreban ključ. Vidi 'Sigurnost', 'Uređaj i SIM', str. 43. Nakon vraćanja postavki na početne vrijednosti, igračoj konzoli može trebati nešto više vremena da bi se ponovo uključila. To ne utječe na dokumente i datoteke.

Stanje čekanja

Pozadina – Odaberite **Da** za postavljanje pozadinske slike za stanje čekanja.

Lijeva višen. tipka i Desna višenam. tipka – Da biste izmijenili prečace koji se u stanju čekanja prikazuju iznad lijeve  i desne  višenamjenske tipke. Imajte na umu da prečac ne može pokazivati na program koji ste sami instalirali.

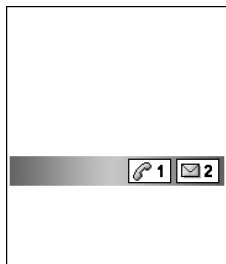
Zaslon

Svjetlina – Da biste pojačali ili oslabili osvjetljenje zaslona.

Izbor boja – Da biste izmijenili paletu boja koje se koriste na zaslonu.

Vrijeme čuv. zaslona – Čuvar zaslona se uključuje po isteku ovog vremena.

Čuvar zaslona – Odaberite što će biti prikazano na traci čuvara zaslona: **Datum i vrijeme** ili **Tekst** koji ste napisali.




Slika 9 Čuvar zaslona se mijenja da bi prikazao broj novih poruka ili propuštenih poziva.



Postavke poziva




Slanje mog broja (usluga mreže) – Za prikaz vašeg broja telefona (**Da**) ili za njegovo skrivanje (**Ne**) od osobe kojoj upućujete poziv. Ove vrijednosti može postaviti i vaš mrežni operator, odnosno davatelj usluga prilikom pretplate (**Zadano mrežom**).

Poziv na čekanju (usluga mreže) – odaberite: **Aktiviraj** da biste od mreže zatražili uključivanje usluge poziva na čekanju, **Isključi** da biste od mreže zatražili isključivanje te usluge, odnosno **Prikaži stanje** da biste provjerili je li funkcija uključena.

Sam ponovi biranje – Odaberite **Uključeno** da bi vaša igraća konzola nakon svakog neuspješnog pokušaja ponovila biranje, ali ne više od deset puta. Pritisnite  da biste zaustavili automatsko ponovno biranje.


Izvjeste o pozivu – Ovu postavku uključite ako želite da igraća konzola nakratko prikaže približno trajanje zadnjeg poziva. Da bi se prikazivali troškovi, za vašu SIM karticu treba biti uključeno **Ogran. troška poziva**. Vidi 'Troškovi poziva (usluga mreže)', str. 32.



Brzo biranje – Odaberite **Uključeno** i brojeve telefona pridružene tipkama za brzo biranje ( - ) moći ćete birati pritiskom i držanjem tipke. Vidi i 'Brzo biranje broja telefona', str. 28.



Odg. svakom tipkom – Odaberite **Uključeno** i na svaki dolazni poziv ćete moći odgovoriti kratkim pritiskom na bilo koju tipku, osim tipki ,  i .

Linija u uporabi (usluga mreže) – Ova se postavka prikazuje samo ako SIM kartica podržava dva pretplatnička broja, tj. dvije telefonske linije. Odaberite koju telefonsku liniju želite koristiti za pozivanje i slanje tekstualnih poruka. Na dolazne pozive na obje linije moći ćete odgovarati neovisno o odabranoj liniji.

Da biste spriječili odabir linije, odaberite **Promjena linije** → **Onemogućiti** (ako vaša SIM kartica to podržava). Da biste izmijenili ovu postavku, bit će vam potreban PIN 2 kod.

 **Opaska:** Odaberete li **Linija 2**, a niste se pretplatili na ovu uslugu mreže, nećete moći upućivati pozive.

 **Savjet!** Da biste izmijenili postavke preusmjerenja poziva, pritisnite  i odaberite **Alati** → **Preusmjer.** Vidi 'Preusmjerenje poziva (usluga mreže)', str. 30.

 **Savjet!** Da biste se prebacivali između telefonskih linija, u stanju čekanja pritisnite i držite .



Rječnik: GSM podatkovni poziv omogućuje brzine prijenosa podataka do maksimalno 14.4 kbps. **Podatkovni poziv velike brzine** (High Speed Circuit Switched Data, HSCSD) omogućuje brzine prijenosa podataka do maksimalno 43.2 kbps. **GPRS**, General Packet Radio Service, koristi tehnologiju paketa podataka pomoću koje se informacije odašilju u malim paketima podataka preko mobilne mreže.



Postavke spajanja

O podatkovnim vezama i pristupnim točkama

Vaša igraća konzola podržava tri vrste podatkovnih veza: GSM podatkovni poziv (**D**), GSM podatkovni poziv velike brzine (**D***) i GPRS veze (**G**). Vidi i '[Važne oznake u stanju čekanja](#)', str. 22. Za spajanje na pristupnu točku potrebna vam je podatkovna veza. Tri su različite vrste pristupnih točaka koje možete definirati:

- MMS pristupna točka za, recimo, slanje i primanje multimedijских poruka,
- pristupnu točku za web-program, za pregled WML ili XHTML stranica i
- internetsku pristupnu točku (IAP) za, primjerice, slanje i primanje e-pošte.

Provjerite kod svojeg davatelja usluga koja vam je pristupna točka potrebna za usluge koje namjeravate koristiti. Za informacije o dostupnosti i pretplatu na usluge podatkovnog poziva, podatkovnog poziva velike brzine te GPRS veze obratite se svom mrežnom operatoru, odnosno davatelju usluga.

Osnovne postavke potrebne za podatkovni poziv

Da biste unijeli skup najosnovnijih postavki za GSM podatkovne pozive idite na **Alati** → **Postavke** → **Spajanje** → **Pristupne točke** i odaberite **Izbor** → **Nova pristup. točka**. Ispunite sljedeće: **Nositelj podataka: Podatkovni poziv**, **Pozivni broj:** koji ste dobili od davatelja usluga, **Vrsta podat. poziva: Analogni** te **Maks. brzina podat.: Automatska**.



Opaska: Slanje podataka u HSCSD načinu može isprazniti bateriju vaše igraće konzole brže nego kod uobičajenih glasovnih ili podatkovnih poziva, jer se može dogoditi da konzola učestališe šalje podatke prema mreži.

Osnovne postavke potrebne za GPRS vezu

Trebate se pretplatiti na GPRS uslugu. Za dostupnost i pretplatu na GPRS obratite se svojemu mrežnom operatoru odnosno davatelju usluga. GPRS veze i prijenosi mogu se naplaćivati prema posebnoj tarifi. Vidi i '[GPRS brojiilo](#)', str. 32.

Idite na **Alati**→ **Postavke**→ **Spajanje**→ **Pristupne točke** i odaberite **Izbor**→ **Nova pristup. točka**.

Ispunite sljedeće: **Nositelj podataka**: GPRS i **Naziv pristup. točke**: unesite naziv koji vam je dao vaš davatelj usluga. Vidi 'Stvaranje pristupne točke', str. 39.

Stvaranje pristupne točke



Savjet! Postavke pristupnih točaka možete također primiti putem tekstualnih poruka od davatelja usluga. Ili igrača konzola može imati unaprijed definirane postavke pristupnih točaka. Vidi 'Primanje logotipova, melodija, posjetnica, kalendarskih zapisa i postavki', str. 62.

- Za stvaranje nove pristupne točke idite na **Alati**→ **Postavke**→ **Spajanje**→ **Pristupne točke**.

Ako već imate pristupne točke za stvaranje nove pritisnite **Izbor**→ **Nova pristup. točka**→ **Koristi zadane postav.** ili **Koristi dane postavke** i izvršite potrebne izmjene, a zatim pritisnite **Natrag** za spremanje postavki.

Pristupne točke

Postavke počnite ispunjavati od vrha jer će vam, ovisno o podatkovnoj vezi koju odaberete (**Nositelj podataka**) ili potrebi umetanja **IP adresa pristupnika**, biti dostupna samo određena polja s postavkama. Slijedite upute koje ste dobili od svog davatelja usluga.

Naziv veze - Vezi nadjenite opisni naziv.

Nositelj podataka - Ovisno o tome koju podatkovnu vezu odaberete, raspoloživa su samo neka polja postavki. Ispunite sva polja označena kao **Treba definirati** ili crvenom zvjezdicom. Ostala polja mogu ostati prazna, osim ako od svog davatelja usluga niste dobili upute koje nalažu drukčije.



Savjet! Da biste naručili postavke za WAP, MMS, e-poštu i internetsku pristupnu točku za svoju igraću konzolu, posjetite stranicu <http://support.n-gage.com>. Veze na nacionalne web-stranice za N-Gage na različitim jezicima dostupne su na adresi <http://www.n-gage.com/select.html>.



Savjet! Pri konfiguraciji postavki pristupne točke i spremnika može vam pomoći čarobnjak za postavke, koji dobivate u paketu PC Suite for Nokia N-Gage QD. Možete također kopirati postojeće postavke, npr. s odgovarajućeg računala na igraću konzolu. Vidi CD-ROM koji ste dobili u paketu s uređajem.

Opcije na popisu pristupnih točaka: **Izmjena, Nova pristup. točka, Izbriši, Pomoć i Izlaz.**

Opcije pri izmjeni postavki pristupnih točaka: **Promijeni, Dodatne postavke, Pomoć i Izlaz.**



Savjet! Vidi i 'Postavke potrebne za multimedijске poruke', str. 61, 'Postavke potrebne za e-poštu', str. 61 i 'Osnovni koraci za pristup Internetu', str. 84.



Opaska: Da biste mogli koristiti podatkovnu vezu, davatelj usluga mreže mora podržavati ovu značajku i, po potrebi, uključiti je za vašu SIM karticu.

Naziv pristup. točke (samo za GPRS) – Naziv pristupne točke potreban je da bi se uspostavila veza s GPRS mrežom. Naziv pristupne točke dobit ćete od svog mrežnog operatora ili davatelja usluga.

Pozivni broj (samo za GSM vezu i brzu podatkovnu vezu) – Broj modema u pristupnoj točki.

Korisničko ime – Za uspostavljanje podatkovne veze će možda biti potrebno korisničko ime koje obično daje davatelj usluge. U korisničkim imenima se često razlikuju velika i mala slova.

Zatraži lozinku – Ako morate utipkati novu lozinku pri svakom spajanju na poslužitelj ili ako ne želite spremati svoju lozinku u igraću konzolu, odaberite **Da**.

Lozinka – Za uspostavljanje podatkovne veze može vam biti potrebna lozinka, a nju obično dobivate od davatelja usluga. U lozinkama se često razlikuju velika i mala slova.

Provjera – Uobičajena / Sigurna.

Početna stranica – Ovisno o tome što konfigurate, napišite web-adresu ili adresu središta za razmjenu multimedijских poruka.

IP adresa pristupnika – IP adresa koju koristi željeno WAP pristupno računalo.

Vrsta podat. poziva (samo za GSM vezu i brzu vezu) – Definira koristi li igraća konzola analognu ili digitalnu vezu. Ova postavka ovisi i o vašem GSM mrežnom operatoru i o davatelju internetskih usluga (ISP), jer pojedine GSM mreže ne podržavaju neke vrste ISDN veza. Za više pojedinosti obratite se svom davatelju internetskih usluga.

Maks. brzina podat. (samo za GSM vezu i brzu vezu) – Opcije ovise o tome što ste izabrali u **Vrsta veze** i **Vrsta podat. poziva**. Omogućuje vam da ograničite maksimalnu brzinu veze pri brzom prijenosu podataka. Veće brzine prijenosa mogu biti skuplje, ovisno o davatelju mrežnih usluga. Tijekom same veze radna brzina može biti i niža, ovisno o uvjetima u mreži.

Sigurnost veze – Odaberite koristi li se u vezi sigurnosni sustav Transport Layer Security (TLS).

Vrsta veze (samo ako je definirana **IP adresa pristupnika**) – Trajna / Privremena.

Izbor → Dodatne postavke

IP adresa uređaja – IP adresa vaše igrače konzole. **Prim. im. poslužitelj** – IP adresa primarnog DNS poslužitelja. **Sek. im. poslužitelj** – IP adresa sekundarnog DNS poslužitelja.

Adresa proxy posluž. – IP adresa proxy poslužitelja. **Broj proxy ulaza** – Adresa ulaza proxy poslužitelja.



Opaska: Ako morate unijeti ove postavke, obratite se svom davatelju internetskih usluga od kojega ćete dobiti adrese.

Ako ste odabrali **Podatkovni poziv** kao **Nositelj podataka** na početku stvaranja pristupne točke prikazuju se sljedeće postavke:

Koristi povrat. poziv – Ova opcija omogućuje poslužitelju da vam uzvati poziv nakon vašeg početnog poziva. Za pretplatu na ovu uslugu obratite se svom davatelju usluga.

Vrsta povrat. poziva – Upitajte svog davatelja usluga koju postavku trebate koristiti.

Broj povrat. poziva – Utipkajte telefonski broj podatkovne veze igrače konzole koji će koristiti poslužitelj povratnih poziva. Ovaj broj obično predstavlja telefonski broj podatkovne veze igrače konzole.

Koristi PPP sažimanje – Kad je postavljena na **Da**, ova opcija, ako je podržava udaljeni PPP poslužitelj, ubrzava prijenos podataka. Ako imate poteškoća s uspostavljanjem veze, pokušajte je postaviti na **Ne**. Za upute se obratite svom davatelju usluga.

Za umetanje prijavnih skripta odaberite **Koristi prijavni skript** → **Da**. Umetnite prijavni skript u **Prijavni skript**.

Inicijalizac. modema (niz za inicijalizaciju modema) – Upravlja vašom igraćom konzolom preko modemskih AT naredbi. Ako je potrebno, unesite znakove koje je specificirao vaš davatelj GSM mrežnih usluga ili davatelj internetskih usluga.



Rječnik: ISDN veze predstavljaju način uspostavljanja podatkovne veze između vaše igrače konzole i pristupne točke. ISDN linije su digitalne cijelom svojom duljinom, i kao takve u odnosu na analogne nude bržu pripremu za rad i veće brzine prijenosa podataka.



Rječnik: DNS (engl. Domain Name Service). Internetska usluga koja prevodi imena domena, poput **www.nokia.com**, u IP adrese kao što je npr. **192.100.124.195**.



Rječnik: PPP (engl. Point-to-Point Protocol) – uobičajen protokol za mrežno povezivanje koji svakom računalu s modemom i telefonskom linijom omogućuje izravno spajanje na Internet.

GPRS

Postavke GPRS-a utječu na sve pristupne točke na kojima se koristi GPRS veza.

GPRS veza – Ako odaberete **Kad je to moguće**, a nalazite se u mreži koja podržava GPRS, igrača konzola će se registrirati na GPRS mrežu i slati tekstualne poruke preko GPRS-a. Uz to, ubrzat će se pokretanje aktivne GPRS veze radi, na primjer, slanja i primanja e-pošte. Ako odaberete **Prema potrebi**, igrača konzola će koristiti GPRS vezu samo ako pokrenete program ili radnju koja to zahtijeva. Ako se nalazite na području koje nije pokriveno GPRS signalom, a odabrali ste **Kad je to moguće** igrača konzola će periodički pokušavati uspostaviti GPRS vezu.

Pristupna točka – Naziv pristupne točke potreban je kada svoju igraču konzolu želite koristiti kao modem za GPRS vezu za svoje računalo.

Podatkovni poziv

Postavke podatkovnog poziva utječu na sve pristupne točke koje koriste podatkovne veze i podatkovne veze velike brzine.

Vrijeme na vezi – Ako nema nikakvih radnji, podatkovni poziv se automatski prekida po isteku razdoblja čekanja. Raspoložive opcije su **Korisnički definir.**, u kojem slučaju sami unosite vrijeme, ili **Neograničeno**.



Datum i vrijeme

Postavke datuma i vremena omogućuju vam da definirate datum i vrijeme koji će se koristiti na vašoj igračoj konzoli, kao i da izmijenite oblik i odjelitelje datuma i vremena. Odaberite **Vrsta sata** → **Analogni** ili **Digitalni** da biste izmijenili prikaz sata u stanju čekanja. Odaberite **Vrijeme s mreže** ako želite da pokretna mreža regulira podatke o vremenu, datumu i vremenskoj zoni na vašoj igračoj konzoli (usluga mreže).



Savjet! Vidi i
Postavke jezika, str. 35.



Opaska: Da bi se postavka **Vrijeme s mreže** počela primjenjivati, igraća konzola se mora ponovo pokrenuti.



Sigurnost

Uređaj i SIM

PIN (engl. Personal Identification Number) kod štiti vašu SIM karticu od neovlaštene uporabe. PIN kod se obično isporučuje uz SIM karticu. Nakon tri uzastopna unosa PIN koda, PIN kod se blokira te ga morate deblokirati kako biste mogli ponovo koristiti SIM karticu. U ovom odjeljku možete pronaći informacije o PUK kodu.

PIN 2 kod (4 do 8 znamenki) koji se isporučuje uz neke SIM kartice, potreban je za pristup pojedinim funkcijama, kao što su npr. brojala troškova poziva.

Kod za zaključavanje (5 znamenki) možete koristiti za zaključavanje igraće konzole i tipkovnice kako bi se izbjegla njihova neovlaštena uporaba. Tvornički upisan kod za zaključavanje je **12345**. Da biste izbjegli neovlaštenu uporabu svoje igraće konzole, izmijenite kod za zaključavanje. Novi kod za zaključavanje čuvajte na tajnom i sigurnom mjestu, odvojeno od igraće konzole.

PUK (Personal Unblocking Key) i PUK2 (8 znamenki) kodovi potrebni su za promjenu blokiranog PIN i PIN2 koda. Ako kodove niste dobili sa SIM karticom, obratite se operatoru čiju SIM karticu koristite.

Zahtjev za PIN – Kad je uključena, igraća konzola traži unos PIN koda pri svakom uključivanju. Kod pojedinih SIM kartica isključivanje zahtjeva za PIN kodom možda nije dopušteno.

PIN / PIN2 / Ključ – Možete promijeniti kod za zaključavanje, PIN i PIN2. Ovi kodovi mogu sadržavati samo znamenke od **0** do **9**.

Izbjegavajte pristupne kodove slične brojevima hitnih službi, kako se ne bi dogodilo da zabunom birate upravo te brojeve.



Savjet! Da biste ručno zaključali igraću konzolu, pritisnite . Otvorit će se popis naredbi. Odaberite **Zaključaj uređaj**.

Opcije u prikazu fiksnog biranja: **Otvori, Zovi, Novo ime, Izmjena, Izbriši, Dodaj u Imenik, Dodaj iz Imenika, Nađi, Označi/ odznači, Pomoć i Izlaz.**

Zaključaj se nakon – Možete zadati razdoblje automatskog zaključavanja, vremenski period nakon kojega se telefon automatski zaključava, tako da se konzola može ponovo koristiti tek nakon unosa točnog ključa. Utipkajte trajanje ovog razdoblja u minutama ili odaberite **Ne postoji** da biste isključili automatsko zaključavanje.

- Da biste otključali igraću konzolu, utipkajte kod za zaključavanje.



Opaska: Kad je uređaj zaključan, moći ćete eventualno birati broj hitne službe prethodno uprogramiran u vaš uređaj. Da biste uputili hitan poziv dok je uređaj u profilu Izvanmrežno, možda ćete morati unijeti kod za otključavanje i prebaciti uređaj u profil za pozive da biste mogli upućivati pozive, čak i hitne pozive.

Zaklj. pri promj. SIM – Možete konfigurirati igraću konzolu da zatraži kod za zaključavanje kada se u nju umetne nova, nepoznata SIM kartica. Igraća konzola čuva popis SIM kartica koje prepoznaje kao vlasnikove.

Fiksno bir. – Odlazne pozive možete ograničiti samo na određene brojeve telefona (ako tu funkciju podržava vaša SIM kartica). Za ovu funkciju vam je potreban PIN 2 kod. Kad je ova funkcija uključena, moći ćete upućivati pozive samo na brojeve s popisa za fiksno biranje ili na brojeve koji počinju istim znamenkama kao neki od brojeva s popisa.



Opaska: Kada su uključene sigurnosne funkcije za ograničavanje poziva (primjerice, zabrana poziva, zatvorena skupina korisnika i fiksno biranje), moći ćete eventualno birati broj hitne službe prethodno uprogramiran u vaš uređaj.


Za pregled popisa brojeva za fiksno biranje pritisnite i odaberite **Alati**→ **Fiksno bir..** Da biste na popis za fiksno biranje dodali nove brojeve, odaberite **Izbor**→ **Novo ime** ili **Dodaj iz Imenika**.

Zatv. grupa korisnika (usluga mreže) – Da biste odredili skupinu ljudi kojima ćete moći upućivati i od njih primati pozive, odaberite: **Zadana** da biste uključili skupinu mrežnog operatora, **Uključena** ako želite koristiti neku drugu skupinu (morate znati njezin indeksni broj) ili **Isključena**.

Potvrdi SIM usluge (usluga mreže) – Da biste igraću konzolu namjestili da prikazuje poruke potvrde kad koristite usluge SIM kartice.

Rad s potvrdama

Digitalne potvrde ne jamče sigurnost. One se koriste za potvrđivanje porijekla softvera.

U glavnom prikazu Rada s potvrdama možete vidjeti popis potvrda ovlasti koje su pohranjene u vašem telefonu. Da biste vidjeli taj popis, ako je dostupan, pritisnite .

Digitalne potvrde valja koristiti ako se želite povezati s online bankom ili drugom web-stranicom odnosno udaljenim poslužiteljem radi postupaka koji uključuju prijenos povjerljivih informacija ili želite smanjiti opasnost od virusa i drugog štetnog softvera te se uvjeriti u autentičnost softvera prilikom preuzimanja i instaliranja.



Važno: Imajte na umu da premda uporaba potvrda smanjuje opasnosti od udaljenih veza i instalacija programa, treba ih koristiti pravilno kako bi se u potpunosti iskoristila povećana sigurnost. Postojanje potvrde samo po sebi ne pruža nikakvu sigurnost. Za povećanu sigurnost neophodno je da sustav za upravljanje potvrdama sadrži ispravne, autentične ili vjerodostojne potvrde. Potvrde imaju ograničen rok valjanosti. Ako se na zaslonu prikaže obavijest "Potvrda istekla" ili "Potvrda još nije valjana", premda bi trebala biti valjana, provjerite jesu li trenutni datum i vrijeme na uređaju točni.



Rječnik: Digitalne potvrde se koriste za potvrđivanje porijekla XHTML ili WML stranica i instaliranih programa. Tim je potvrdama, međutim, moguće vjerovati samo ako se zna da je izvor potvrde autentičan.

Pregledavanje pojedinosti potvrda – provjera autentičnosti

U pravi identitet WAP pristupnog računala ili poslužitelja možete biti sigurni tek nakon što na njihovoj potvrdi o sigurnosti bude provjeren potpis i rok valjanosti.

Na zaslonu igrace konzole bit ćete obaviješteni: ako identitet pristupnog računala ili poslužitelja nije autentičan ili ako u svojoj igračoj konzoli nemate ispravnu potvrdu o sigurnosti.

Da biste provjerili pojedinosti potvrde, dođite do željene potvrde i odaberite **Izbor**→

Pojedinosti potvrde. Kad otvorite pojedinosti potvrde, rad s potvrdama provjerava valjanost potvrde te se može pojaviti jedna od sljedećih poruka:

Opcije u glavnom prikazu Rada s potvrđama:
Pojedinosti potvrde,
Izbriši, Postavke provjere,
Označi/odznači, Pomoć i Izlaz.

- **Potvrdi se ne vjeruje** - Niti jedan program niste postavili na korištenje potvrde. Vidi sljedeći odjeljak, 'Izmjena postavki vjerodostojnosti potvrde ovlasti'.
- **Potvrda više ne vrijedi** - Rok valjanosti odabrane potvrde je istekao.
- **Potvrda još nije valjana** - Rok valjanosti odabrane potvrde još nije počeo teći.
- **Potvrda oštećena** - Potvrdu nije moguće koristiti. Obratite se izdavalatelju potvrde.

Izmjena postavki vjerodostojnosti potvrde ovlasti



Važno: Prije izmjene bilo kakvih postavki potvrde, uvjerite se da zaista možete vjerovati vlasniku potvrde te da ona pripada navedenom vlasniku.

Dođite do potvrde ovlasti i odaberite **Izbor** → **Postavke provjere**. Ovisno o potvrdi, prikazat će se popis programa koji mogu koristiti odabranu potvrdu. Na primjer: **Internet: Da** - potvrda je u stanju provjeravati stranice. **Upravitelj aplikacija: Da** - potvrda je u stanju provjeravati porijeklo novih programa. **Internet: Da** - potvrda je u stanju provjeravati poslužitelje e-pošte i slika.



Zabrana poz. (usluga mreže)

Zabrana poziva vam omogućuje ograničavanje upućivanja i primanja poziva na vašoj igračkoj konzoli. Za ovu će vam funkciju trebati lozinka zabrane poziva, koju možete dobiti od svog davatelja usluga.

- Dođite do jedne od opcija zabrane i odaberite **Izbor** → **Aktiviraj** da biste od mreže zatražili da uključi ograničenje, **Isključi** da biste isključili ograničenje, a **Prikaži stanje** da biste provjerili jesu li pozivi zabranjeni ili ne.
- Odaberite **Izbor** → **Isključi sve zabrane** da biste isključili sve aktivne zabrane poziva.
- Odaberite **Izbor** → **Izmj. lozinke zabr.** da biste izmijenili lozinku zabrane poziva.



Opaska: Kada su pozivi zabranjeni, moći ćete eventualno birati određene brojeve hitnih službi.



Opaska: Istovremeno ne može biti uključena zabrana poziva i preusmjeravanje poziva.

Vidi 'Preusmjeravanje poziva (usluga mreže)', str. 30 ili 'Fiksno biranje', str. 44.

Imajte na umu da se zabrana poziva odnosi se na sve pozive, uključujući i podatkovne.



Mreža

Odabir operatora - Odaberite **Automatski** za konfiguriranje igrače konzole da traži i bira jednu od raspoloživih mreža ili **Ručno** za ručni odabir s popisa mreža. Ako se veza s ručno odabranom mrežom prekine, igrača konzola će se oglasiti tonom pogreške i zatražiti da ponovo odaberete mrežu. Odabrana mreža mora imati ugovor o roamingu s vašom matičnom mrežom odnosno operatorom čija se SIM kartica nalazi u vašem uređaju.

Prikaz inform. o ćeliji - Odaberite **Uključeno** da bi vam igrača konzola signalizirala kada se koristi u mreži koja se temelji na mikroćelijskoj tehnologiji (MCN) i da biste uključili prijam podataka o ćeliji.



Rječnik: Ugovor o roamingu - Ugovor između dva ili više davatelja mrežnih usluga, kojim se korisnicima jednog davatelja omogućuje uporaba usluga drugih davatelja usluga.




Postavke dodatne opreme

Korišt. dodat. oprema - Odaberite dodatnu opremu koju koristite.

Slušalice/ Slušna petlja/ Tekstni telefon/ Bez upotrebe ruku - Odaberite **Zadani profil** za konfiguriranje profila koji želite da se uključi svaki put kad na igraču konzolu priključite određeni dio dodatne opreme. Vidi 'Profili', str. 74. Odaberite **Automatski odgovor** da biste konfigurirali telefon da na dolazni poziv automatski odgovori nakon 5 sekundi. Ako je dojava dolaznih poziva postavljena na **Jedan pisak** ili **Bez tona**, nećete moći koristiti automatski odgovor.

Oznake koje se prikazuju u stanju čekanja:

 - priključene su slušalice.

 - priključena je petlja.



Kontakti (Imenik)

Opcije u Kontaktima:

Otvori, Zovi, Stvaranje poruke, Novo ime, Izmjena, Izbriši, Udvoji, Dodaj grupi, Pripada grupama, Označi/odznači, Pošalji, Podaci o kontaktima, Pomoć i Izlaz.

Opcije kod izmjene posjetnica: **Dodaj sličicu / Ukloni sličicu, Dodaj podatak, Izbriši pojedinosti, Izmjena oznake, Pomoć i Izlaz.**

Savjet! Vidi 'Slike', str. 52 za više informacija o spremanju slika.

Posjetnici možete pridružiti osobnu melodiju zvona, glasovnu oznaku ili sličicu. Možete stvarati i skupine kontakata, što vam omogućuje istodobno slanje tekstualnih poruka ili poruka e-pošte većem broju primatelja. Primljene informacije o kontaktima (posjetnice) možete dodavati u svoje Kontakte. Vidi 'Primanje logotipova, melodija, posjetnica, kalendarskih zapisa i postavki', str. 62.







Opaska: Podatke o kontaktima možete slati ili primiti isključivo s kompatibilnih uređaja.




Savjet! Kontakte iz više različitih Nokia telefona možete premjestiti u svoju igraću konzolu pomoću programa Data Import u sklopu paketa PC Suite for Nokia N-Gage QD. Upute potražite u funkciji Pomoć u sklopu paketa PC Suite.

Spremanje imena i brojeva – Stvaranje i uređivanje posjetnica


- 1 Pritisnite  i odaberite **Imenik**, a zatim odaberite **Izbor**→ **Novo ime**.
- 2 Ispunite željena polja i pritisnite **Gotovo**.
- Za **izmjenu posjetnica** dođite do posjetnice u Kontaktima i pritisnite . Da biste izmijenili podatke na posjetnici, odaberite **Izbor**→ **Izmjena**.
- Za **brisanje posjetnica** dođite do posjetnice u Kontaktima i pritisnite **Izbor**→ **Izbriši**.
- Da biste **sličicu pridružili posjetnici**, otvorite posjetnicu, pritisnite **Izbor**→ **Izmjena**, a zatim odaberite **Izbor**→ **Dodaj sličicu**. Sličica se pojavljuje kad primete poziv od te osobe.
- Da biste **posjetnici pridružili sliku**, otvorite posjetnicu i pritisnite  da biste otvorili prikaz slike (). Da biste pridružili sliku, odaberite **Izbor**→ **Dodaj sliku**.

Kopiranje imena između SIM kartice i memorije uređaja

- Da biste kopirali imena i brojeve sa SIM kartice u igraću konzolu, pritisnite  i odaberite **Alati**→ **SIM imenik**. Odaberite ime(na) koja želite kopirati, a zatim i **Izbor**→ **Kopiraj u Imenik**.
- Ako želite kopirati broj telefona, faksa ili pagera iz Kontakata na SIM karticu, dođite do Kontakata i otvorite posjetnicu. Dođite do broja i odaberite **Izbor**→ **Kopiraj u SIM imenik**

Dodavanje melodije zvona posjetnici ili skupini

Kad vas nazove osoba ili član skupine, igraća konzola će se oglasiti odabranom melodijom zvona (pod uvjetom da je uz poziv proslijeđen i broj pozivatelja te da ga vaša igraća konzola prepoznaje).

- 1 Pritisnite  da biste otvorili posjetnicu ili idite na popis skupina i odaberite skupinu kontakata.
 - 2 Odaberite **Izbor**→ **Melodija zvona**. Otvorit će se popis melodija zvona.
 - 3 Dođite do melodije zvona koju želite koristiti za kontakt ili skupinu te pritisnite **Odaberi**.
- Da biste uklonili melodiju zvona, s popisa melodija zvona odaberite **Zadana melodija**.



Opaska: Igraća konzola za pojedini kontakt uvijek koristi zadnju pridruženu melodiju zvona. Stoga, ako najprije izmijenite melodiju zvona za skupinu, a potom melodiju zvona za određeni kontakt iz te skupine, koristit će se melodija za skupinu.



Savjet! Za slanje podataka o kontaktu u Kontaktima dođite do posjetnice koju želite poslati. Pritisnite **Izbor**→ **Pošalji**→ **Kao tekstual. poruku, E-poštom** (dostupno samo ako su postavljene odgovarajuće postavke e-pošte) ili **Bluetooth vezom**. Vidi poglavlje '[Poruke](#)' i '[Slanje podataka preko Bluetooth veze](#)', str. [94](#).



Savjet! Brzo biranje je brz način upućivanja poziva na često korištene brojeve. Najviše osam brojeva telefona može imati pridružene tipke za brzo biranje. Vidi '[Brzo biranje telefonskog broja](#)' na str. [28](#).

Glasovno biranje

Poziv možete uputiti izgovarajući glasovnu oznaku pridruženu posjetnici. Glasovnu oznaku može činiti bilo koja izgovorena riječ ili riječi.

Prije uporabe glasovnih oznaka, imajte na umu sljedeće:


- Glasovne oznake neovisne su o jeziku. One ovise o glasu govornika.
- Riječ morate izgovoriti točno onako kako ste je izgovorili tijekom snimanja.
- Glasovne oznake su osjetljive na okolnu buku. Stoga ih snimajte i koristite tamo gdje nema buke.
- Vrlo kratka imena neće biti prihvaćena. Koristite duga imena i izbjegavajte uporabu sličnih imena za različite brojeve.



Opaska: Uporaba glasovnih oznaka može biti teško ostvariva na bučnim mjestima ili u hitnim slučajevima, pa se zato u takvim okolnostima ne biste smjeli osloniti isključivo na glasovno biranje.

Pridruživanje glasovne oznake broju telefona

Možete imati samo jednu glasovnu oznaku po posjetnici. Glasovne oznake možete dodati uz najviše 25 brojeva telefona.

- 1 U Kontaktima otvorite posjetnicu kojoj želite dodati glasovnu oznaku.
- 2 Dodite do broja kojemu želite pridružiti glasovnu oznaku i odaberite **Izbor** → **Dodaj glas. oznaku**.
- 3 Da biste snimili glasovnu oznaku, pritisnite **Započni**. Po oglašavanju tona za početak, razgovijetno izgovorite jednu ili više riječi koje želite snimiti kao glasovnu oznaku. Pričekajte da igrača konzola reproducira snimljenu oznaku i spremi je. Na posjetnici će se pokraj broja telefona pojaviti simbol  koji naznačuje da mu je dodana glasovna oznaka.




Primjer: Kao glasovnu oznaku možete koristiti ime osobe, npr. 'Ivanov mobitel'.



Savjet! Da bi se prikazao popis definiranih glasovnih oznaka, u Kontaktima odaberite **Izbor** → **Podaci o kontaktima** → **Glasovne oznake**.

Upućivanje poziva pomoću glasovne oznake


Glasovnu oznaku morate izgovoriti upravo onako kako ste je izgovorili prilikom snimanja.

- 1 U stanju čekanja pritisnite i držite . Čut ćete kratak ton, a na zaslonu će se prikazati poruka *Počnite govoriti*.
- 2 Kad upućujete poziv izgovarajući glasovnu oznaku, koristi se zvučnik. Držite igraću konzolu na maloj udaljenosti i jasno izgovorite glasovnu oznaku.
- 3 Igraća konzola reproducira izvornu glasovnu oznaku, prikazuje ime i broj telefona te poziva broj pridružen prepoznatoj glasovnoj oznaci.
- Ako igraća konzola reproducira pogrešnu glasovnu oznaku ili želite ponoviti glasovno biranje, pritisnite **Ponovi**.





Opaska: Glasovna oznaka se ne može koristiti ako je aktivan podatkovni poziv ili GPRS veza.



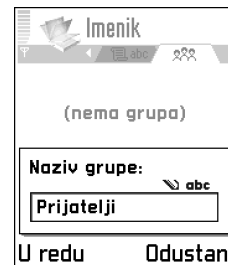
Savjet! Da biste preslušali, izbrisali ili izmijenili glasovnu oznaku, otvorite posjetnicu i dodite do broja kojem je pridružena glasovna oznaka (označen je s ) i odaberite **Izbor** → **Glasovne oznake**. Zatim odaberite **Reproduciraj**, **Promijeni**, ili **Izbriši**.

Stvaranje skupina kontakata

- 1 U Kontaktima pritisnite  da biste otvorili popis skupina.
- 2 Odaberite **Izbor** → **Nova grupa**.
- 3 Upišite naziv skupine ili koristite zadani naziv **Grupa** te pritisnite **U redu**.
- 4 Otvorite skupinu i odaberite **Izbor** → **Dodaj članove**.
- 5 Dodite do kontakta i pritisnite  da biste ga odabrali. Za istovremeni unos više članova ponovite tu radnju za sve kontakte koje želite dodati.
- 6 Pritisnite **U redu** za dodavanje kontakata skupini.

Uklanjanje članova iz skupine

- 1 Na popisu skupina otvorite onu skupinu koju želite izmijeniti.
- 2 Dodite do imena te pritisnite **Izbor** → **Ukloni iz grupe**.
- 3 Pritisnite **Da** da biste kontakt uklonili iz skupine.



Slika 10
Stvaranje skupine
kontakata.

Slike



Slike – Pregledavanje slika

Opcije u slikama: **Otvori**, **Pošalji**, **Otpremnik slika**, **Izbriši**, **Premjesti u mapu**, **Nova mapa**, **Označi/odznači**, **Preimenovanje**, **Prikaži pojedinosti**, **Dodaj u Idi na**, **Obnovi sličice**, **Pomoć i Izlaz**.

Slike je moguće spremiti iz snimki zaslona ili vam ih je moguće poslati u multimedijskoj ili slikovnoj poruci, kao privitak poruci e-pošte ili putem Bluetooth veze. Nakon primanja slike u ulazni spremnik, trebate je spremiti u memoriju uređaja ili na memorijsku karticu. Slike koje ste primili putem slikovnih poruka možete spremiti u mapu Slikovne poruke.

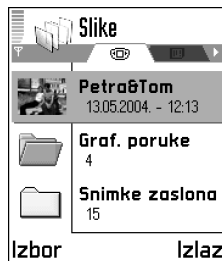
- 1 Pritisnite i odaberite **Razno** → **Slike**. Za pomicanje s jedne memorijske kartice na drugu pritisnite ili . Za pregledavanje slika pritisnite i .
- 2 Za otvaranje slike pritisnite . Kada sliku otvorite, pri vrhu zaslona možete vidjeti njezin naziv i broj slika u toj mapi.

Prečaci preko tipkovnice

- Zakretanje: - suprotno od kazaljke na satu, - u smjeru kazaljke na satu.
- Pomicanje: - gore, - dolje, - lijevo, - desno.
- Zumiranje: - uvećavanje, - smanjivanje, pritisnite i držite da biste se vratili na standardni prikaz.
- Prikaz: - prebacivanje između standardnog prikaza i prikaza na cijelom zaslonu.



Savjet! Slike možete slati kompatibilnih uređajima putem različitih usluga razmjene poruka.






Slika 11
Glavni prikaz Slika.



Snimka zaslona

Slike možete snimati sa zaslona svoje igraće konzole. Kada pritisnete određenu kombinaciju tipki, u pozadini se pokreće program Snimka zaslona i snima sadržaj zaslona.

Imajte na umu da će umetanje kartice s igrom ili memorijske kartice dovesti do zatvaranja svih programa koji su otvoreni u uređaju. Ako želite načiniti snimku zaslona igre, najprije umetnite karticu s igrom, a zatim otvorite funkciju Snimka zaslona.

- 1 Pritisnite  i odaberite **Razno** → **Snimka zaslona**.
- 2 Odaberite **Izbor** → **Zadrži apl. aktivnom**. Program nestaje sa zaslona. Program Snimka zaslona ostaje aktivan. To ne utječe ni na jedan program koji želite pokrenuti te vam omogućuje snimanje sadržaja na zaslonu u bilo kojem trenutku, na primjer, dok igrate igru.
- 3 Pritisnite  +  da biste načinili snimku zaslona. Snimke zaslona se automatski spremaju u **Slike**.



Opaska: Ako vam ponestaje memorije, igraća konzola će možda zatvoriti neke programe. Prije zatvaranja programa igraća konzola sprema sve aktivne podatke.

Promjena postavki programa Snimka zaslona

Odaberite **Izbor** → **Postavke** za izmjenu:

- **Snimiti zaslon sa** - Odaberite ključnu kombinaciju pomoću koje ćete snimati sadržaj zaslona.
- **Naziv mape, Naziv snim. zaslona, Kval. snimke zasl.**
- **Koristi zadano ime** - Odaberite **Da** ako želite spremiti sliku pod nazivom koji ste upisali u sklopu opcije **Naziv snim. zaslona**. Da biste definirali pojedinačan naziv za svaku sliku (naziv koji ste upisali u sklopu opcije **Naziv snim. zaslona** prikazan je po definiciji), odaberite **Ne**.




Slika 12
Snimka zaslona.


Opcije u glavnom prikazu:
Otvori, Izbriši, Izmj. naziva isječka, Pošalji, Dodaj u Idi na, Premj. u mem. kart./ Premj. u mem. telef., Postavke i Izlaz.



Video player

Pritisnite  i odaberite **Razno**→ **Vid. player** za prikaz video isječka spremljenih u memoriji uređaja ili na memorijskoj kartici.

Video player podržava datoteke s ekstenzijama .3gp i .nim. Imajte na umu da neki formati datoteka možda nisu podržani.

- Za prikaz video isječka dođite do njega i pritisnite  ili odaberite **Izbor**→ **Otvori**.
- Za slanje video isječka dođite do video isječka koji želite poslati i pritisnite **Izbor**→ **Pošalji**→ **MMS-om, E-poštom** ili **Bluetooth vezom**. Odaberite primatelja. Video isječek se premješta u izlazni spremnik radi slanja. Budući da je maksimalna veličina multimedijske poruke 95 kB, duljina snimljenog video isječka je ograničena na 95 kB, što obično znači oko 15 sekundi.
- Da biste uključili ili isključili zvuk, ugodili kontrast prikaza ili uključili automatsko ponovo pokretanje isječka kada završi, pritisnite **Izbor**→ **Postavke**.

Primanje video isječka u poruci

- Kada u multimedijskoj poruci primite video isječek u podržanom formatu, idite na **Poruke** i otvorite multimedijску poruku. Za pregled poruke u tekstualnom obliku te prikaz ili spremanje video isječka odaberite **Izbor**→ **Objekti**.
- Kada primite video isječek u podržanom formatu kao privitak poruke e-pošte, otvorite poruku i pritisnite **Izbor**→ **Privici** ako želite prikazati ili spremiti video isječek.



Poruke

U porukama možete sastavljati, slati, primati, pregledavati, mijenjati i organizirati: tekstualne poruke, multimedijске poruke, poruke e-pošte i posebne tekstualne poruke koje sadrže podatke. Možete također primati poruke i podatke putem Bluetooth veze, primati poruke o web-uslugama, emitirane poruke, kao i slati naredbe o uslugama.



Opaska: Ove ćete funkcije moći koristiti samo ako ih podržava vaš mrežni operator odnosno davatelj usluga. Multimedijске i slikovne poruke mogu slati i prikazivati samo uređaji opremljeni kompatibilnim značajkama za takve poruke ili e-poštu. Neke mreže na uređaj primatelja šalju vezu na web-stranicu na kojoj možete pregledati multimedijšku poruku.

Kad otvorite Poruke, vidjet ćete funkciju **Nova poruka** i popis mapa:



Ulaz. spremnik - sadržava primljene poruke, osim poruka e-pošte i emitiranih poruka. Poruke e-pošte spremaju se u **Spremnik**.



Moje mape - za organiziranje vaših poruka u mape.



Spremnik - Kad otvorite ovu mapu, možete se ili spojiti na udaljeni spremnik da biste preuzeli nove poruke e-pošte, ili bez uspostavljanja veze pregledavati prethodno preuzete poruke. Vidi 'Postavke za e-poštu', str. 71.



Radna - sprema radne inačice poruka koje još nisu poslane.



Poslano - sprema posljednjih 20 poslanih poruka, osim onih poslanih Bluetooth vezom. Za izmjenu broja poruka koje će biti spremljene vidi 'Postavke za mapu Ostalo', str. 73.





Izlaz. spremnik - prostor za privremeno spremanje poruka koje čekaju na slanje.


Opcije u glavnom prikazu poruka: **Stvaranje poruke**, **Spajanje** (prikazuje se ako ste definirali postavke spremnika), ili **Odspoji** (prikazuje se ako postoji aktivna veza sa spremnikom), **SIM poruke**, **Emitiranje**, **Naredbe za usluge**, **Postavke**, **Pomoć** i **Izlaz**.



Savjet! Svoje poruke organizirajte dodavanjem novih mapa unutar odjeljka **Moje mape**.








Savjet! Kada otvorite neku od zadanih mapa, između mapa se možete prebacivati pritiskom na  ili .














 **Izveštaji** – možete od mreže zatražiti da vam šalje izvješće o isporuci tekstualnih i multimedijjskih poruka koje ste poslali (usluga mreže). Primanje izvješća o isporuci multimedijjske poruke poslane na adresu e-pošte možda neće biti moguće.

Pisanje teksta

Uobičajeni unos teksta














Kad koristite uobičajeni način unosa teksta, u gornjem desnom uglu zaslona prikazana je oznaka .

Ikone:  i  označavaju velika ili mala slova.  znači da se prvo slovo riječi piše kao veliko, a sva ostala slova se automatski pišu kao mala slova.  označava način za unos brojeva.


- Uzastopno pritisćite brojanu tipku ( – ) sve dok se na zaslonu ne pojavi željeni znak. Imajte na umu da pritiskanjem tipke možete dobiti više znakova od onih otisnutih na samoj tipki.
 - Za unos broja pritisnite i držite odgovarajuću brojanu tipku.
 - Za prijelaz iz slovnog u brojčani način rada pritisnite i držite .
 - Ako je sljedeće slovo smješteno na istoj tipki kao i prethodno, pričekajte da se pojavi pokazivač (ili pritisnite  da biste okončali razdoblje čekanja), a zatim utipkajte slovo.
 - Pogriješite li, za brisanje znaka pritisnite . Pritisnite i držite  da biste izbrisali više od jednog znaka.
 - Najčešći znakovi interpunkcije dostupni su preko tipke . Uzastopno pritisćite  da biste došli do željenog znaka interpunkcije.
- Pritiskom na tipku  otvara se popis znakova interpunkcije i posebnih znakova. Tipkom  listajte kroz popis, a za odabir znaka pritisnite **Odaberi**.
- Za umetanje razmaka pritisnite . Da biste pomaknuli pokazivač u sljedeći redak, tripud pritisnite .
 - Za prijelaz s malih na velika slova **Abc**, **abc** i **ABC** pritisnite .

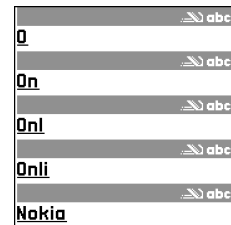
Prediktivni unos teksta – Rječnik

Svako slovo možete upisati samo jednim pritiskom na tipku. Prediktivni način unosa teksta temelji se na ugrađenom rječniku koji možete dopunjavati novim riječima. Kad napunite rječnik, svaka nova riječ zamijenit će trenutno najstariju riječ u rječniku.

- 1 Da biste uključili prediktivni unos teksta, pritisnite  i odaberite **Uključi rječnik**. Tako uključujete prediktivni unos teksta u svim uređivačkim programima igračke konzole. Kad koristite prediktivni unos teksta, u gornjem desnom uglu zaslona prikazana je oznaka .
- 2 Upišite željenu riječ pritiskom na tipke  - . Za svako slovo pritisnite tipku samo jednom. Želite li, primjerice, uz uključen engleski rječnik upisati riječ Nokia, pritisnite  za N,  za o,  za k,  za i te  za a. Kao što možete vidjeti na sl. 13, predložena riječ se mijenja nakon svakog pritiska na tipku.
- 3 Nakon završenog upisa riječi, ispravnost potvrdite pritiskom na tipku  ili dodavanjem praznine pomoću .
 - Ako riječ nije ispravna: Uzastopno pritisćite  da biste, jednu po jednu, pregledali slične riječi koje je rječnik pronašao. Ili, pritisnite  i odaberite **Rječnik** → **Moguće riječi**.
 - Ako se iza riječi pojavi znak ?, to znači da riječ koju ste namjeravali upisati ne postoji u rječniku. Da biste dodali novu riječ u rječnik, pritisnite **Upis**, zatim na uobičajeni način utipkajte riječ (najviše 32 slova) te pritisnite **U redu**. Riječ će biti dodana u rječnik. Kad napunite rječnik, svaka nova riječ zamijenit će trenutno najstariju riječ u rječniku.
- 4 Započnite s unosom sljedeće riječi.



Savjet! Da biste uključili ili isključili predvidljivi način unosa teksta, tijekom pisanja dvaput brzo pritisnite .




*Slika 13
Podudarne riječi se mijenjaju, najprije upišite cijelu riječ, a zatim provjerite rezultat.*
















Savjet! Prediktivni način unosa teksta pokušat će pogoditi koji vam je od najčešćih znakova interpunkcije (.,?!') potreban. Redoslijed i dostupnost znakova interpunkcije ovise o jeziku rječnika.





Savjet! Kad pritisnete , pojavit će se sljedeće opcije (ovisno o načinu izmjene i okolnostima u kojima se nalazite): **Rječnik** (prediktivni unos teksta), **Slovni unos** (uobičajeni unos teksta), **Brojčani način**, **Izreži** (ako je tekst odabran), **Kopiraj** (ako je tekst odabran), **Zalijepi** (ako je tekst prethodno izrezan ili kopiran), **Umetni broj**, **Umetni simbol** i **Jezik pisanja**: (mijenja jezik unosa u svim uređivačkim programima igranje konzole).


Savjeti za uporabu prediktivnog načina unosa teksta

- Da biste izbrisali znak, pritisnite . Pritisnite i držite  da biste izbrisali više od jednog znaka.
- Za prijelaz s malih na velika slova **Abc**, **abc** i **ABC** pritisnite . Ne zaboravite da ako dvaput brzo pritisnete  isključujete prediktivni unos teksta.
- Da biste unijeli broj u slovnom načinu, pritisnite i držite željenu brojčanu tipku. Za prijelaz iz slovnog u brojčani način rada pritisnite i držite .
- Najčešći znakovi interpunkcije dostupni su preko tipke . Pritisnite , a zatim uzastopno pritišćite  da biste došli do željenog znaka interpunkcije.
- Pritiskom na tipku  otvara se popis znakova interpunkcije i posebnih znakova. Tipkom  listajte kroz popis, a za odabir znaka pritisnite **Odaberi**.
- Uzastopno pritišćite  da biste, jednu po jednu, pregledali slične riječi koje je rječnik pronašao.
- Pritisnite , odaberite **Rječnik** i pritisnite  za odabir jedne od sljedećih opcija:
 - **Moguće riječi** za prikaz popisa riječi koje odgovaraju vašim pritiscima na tipke.
 - **Umetni riječ** za dodavanje riječi (do 32 slova) u rječnik pomoću uobičajenog načina unosa teksta. Kad napunite rječnik, svaka nova riječ zamijenit će trenutačno najstariju riječ u rječniku.
 - **Izmjena riječi** za izmjenu riječi u uobičajenom unosu teksta koji je dostupan ako je riječ aktivna (podcrtana).












Upis složenica

Upišite prvi dio složenice i potvrdite ga pritiskom na . Upišite drugi dio složenice i dovršite složenicu pritiskom na , čime umećete razmak.

Isključivanje prediktivnog načina unosa teksta

- Pritisnite  i odaberite **Rječnik** → **Isključeno** da biste isključili prediktivni unos teksta u svim uređivačkim programima igranje konzole.

Kopiranje teksta u prijenosnik



- 1 Da biste odabrali slova i riječi, pritisnite i držite  . Istovremeno pritisnite  ili  . Kako se odabir pomiče, tekst postaje označen.
- 2 Za završetak odabira prestanite pritiskati  .
- 3 Da biste kopirali tekst u prijenosnik, pritisnite **Kopiraj** neprekidno držeći  .
- 4 Da biste umetnuli tekst u dokument, pritisnite i držite  , a zatim pritisnite **Zalijepi**.
Ili jednom pritisnite  te odaberite **Zalijepi**.
- Da biste odabrali retke teksta, pritisnite i držite  . Istovremeno pritisnite  ili  .
- Ako odabrani tekst želite ukloniti iz dokumenta, pritisnite  .

Pisanje i slanje poruka

Izgled multimedijске poruke može varirati ovisno o uređaju kojemu je šaljete.

Neke slike, melodije zvona i drugi sadržaj možda neće biti moguće kopirati, mijenjati, premještati ili prosljeđivati jer su zaštićeni autorskim pravima.

Imajte na umu da prije stvaranja multimedijске poruke ili pisanja e-pošte morate imati ispravno postavljene postavke veze. Vidi '[Postavke potrebne za e-poštu](#)', str. 61 i '[Postavke potrebne za multimedijске poruke](#)', str. 61.

- 1 Odaberite **Nova poruka**. Otvorit će se popis opcija za poruku.
 - Odaberite **Sastaviti: Tekstualna poruka** ako želite stvoriti tekstualnu poruku.
 - Odaberite **Sastaviti: MMS poruka** ako želite poslati multimedijšku poruku (MMS).
 - Odaberite **Sastaviti: E-pošta** za slanje e-pošte. Ako niste definirali korisnički račun za e-poštu, morat ćete to učiniti.
- 2 Pritisnite  za odabir primatelja iz Kontakata ili unesite primateljev broj telefona odnosno adresu e-pošte. Pritisnite  da biste umetnuli točku-zarez (;) kojom ćete razdvojiti primatelje.



Savjet! Stvaranje poruke možete započeti u svakom programu koji ima opciju **Pošalji**. Odaberite datoteku (sliku, tekst) koju ćete dodati poruci, a zatim odaberite **Izbor**→**Pošalji**.



Savjet! Dodite do kontakta i pritisnite da biste ga odabrali. Istodobno možete označiti više primatelja.

Opcije u uređivačkom programu za poruke:
Pošalji, Dodaj primatelja, Umetni, Privici (e-pošta), **Prikaži poruku** (MMS), **Objekti** (MMS), **Ukloni** (MMS), **Izbriši, Pojednosto o poruci, Opcije slanja, Pomoć i Izlaz.**



Slika 14 Sastavljanje multimedijaskih poruka.

3 Za prebacivanje u polje s porukom pritisnite .

4 Upišite poruku.

- Za dodavanje slike tekstualnoj poruci pritisnite **Izbor**→ **Umetni**→ **Slika**.



Opaska: Uređaj podržava slanje tekstualnih poruka većih od uobičajenih 160 znakova. Ako vaša poruka premašuje 160 znakova, bit će poslana u paketu od dvije ili više poruka, a cijena takvog slanja mogla bi biti veća. Na navigacijskoj traci možete vidjeti oznaku duljine poruke koja odbrojava unatrag od 160. Na primjer, 10 (2) znači da možete dodati još 10 znakova i da će tekst biti poslan u dvije poruke. Imajte na umu da određeni znakovi zauzimaju više prostora.

- Za dodavanje medijskog objekta multimedijaskoj poruci odaberite **Izbor**→ **Umetni**→ **Slika, Zvučni isječak, Video isječak** ili **Predložak**. Kada ste dodali zvučni isječak, na navigacijskoj traci će se prikazati ikona . Multimedijaska poruka može sadržavati samo jednu sliku te jedan zvučni isječak.



Savjet! Početna postavka je **Veličina slike: Velika** (ovisno o mreži). Kada šaljete multimedijску poruku na adresu e-pošte ili uređaj koji podržava primanje velikih slika, koristite veće dimenzije slike. Ako niste sigurni koji model uređaja ima primatelj ili ako mreža ne podržava slanje velikih datoteka, preporučuje se korištenje slika manjih dimenzija i zvučnih zapisa trajanja do 15 sekundi. Za promjenu postavki odaberite **Izbor**→ **Opcije slanja**→ **Veličina slike** kada stvarate multimedijску poruku.

Ako odaberete **Umetni**→ **Novi zvučni isječak**, otvorit će se Snimač i moći ćete snimiti novi zvuk. Pritisnite **U redu** i novi zvuk se automatski sprema, a kopija se umeće u poruku. Odaberite **Izbor**→ **Prikaži poruku** da biste vidjeli kako će multimedijaska poruka izgledati.

- Za dodavanje privitka poruci e-pošte odaberite **Izbor**→ **Umetni**→ **Slika, Zvučni isječak, Video isječak** ili **Bilješka**. Privitci e-pošte označeni su s na navigacijskoj traci.

- 5 Da biste poslali poruku, odaberite **Izbor**→**Pošalji** ili pritisnite .



Opaska: Poruke e-pošte se prije slanja automatski premještaju u izlazni spremnik. Ako slanje ne uspije, poruka e-pošte ostaje u izlaznom spremniku sa statusom **Neuspjelo**.

Postavke potrebne za multimedijske poruke

Postavke možete primiti u tekstualnoj poruci od svog mrežnog operatora ili davatelja usluga. Vidi '[Primanje logotipova, melodija, posjetnica, kalendarskih zapisa i postavki](#)', str. 62.

Za dostupnost i pretplatu na podatkovne usluge obratite se svojem mrežnom operatoru odnosno davatelju usluga. Slijedite upute koje ste dobili od svog davatelja usluga.

Ručni unos postavki:

- 1 Idite na **Alati**→**Postavke**→**Spajanje**→**Pristupne točke** i definirajte postavke pristupne točke za multimedijske poruke.
Vidi '[Postavke spajanja](#)', str. 38.
- 2 Idite na **Poruke**→**Izbor**→**Postavke**→**MMS poruka**. Otvorite **Prist. točka u upor.** i odaberite prethodno definiranu pristupnu točku kao onu koju ćete koristiti za primarnu vezu. Vidi i '[Postavke za multimedijske poruke](#)', str. 69.

Postavke potrebne za e-poštu

Da biste mogli slati, primiti, preuzimati, odgovarati i prosljeđivati poruke e-pošte, morate:

- Pravilno konfigurirati internetsku pristupnu točku (engl. Internet Access Point, IAP). Vidi '[Postavke spajanja](#)', str. 38.
- Pravilno definirati svoje postavke e-pošte. Vidi '[Postavke za e-poštu](#)', str. 71. Morate imati odvojeni račun e-pošte. Slijedite upute koje ste dobili od svog davatelja usluga udaljenog spremnika i internetskih usluga (ISP).



Savjet! Da biste naručili postavke za WAP, MMS, e-poštu i internetsku pristupnu točku za svoju igraću konzolu, posjetite stranicu <http://support.n-gage.com>. Veze na nacionalne web-stranice za N-Gage na različitim jezicima dostupne su na adresi <http://www.n-gage.com/select.html>.



Savjet! Ako kao privitak želite slati datoteke koje ne sadrže zvuk ili bilješku, otvorite odgovarajući program i, ako je dostupna, odaberite opciju **Pošalji**→**E-poštom**.



Ulazni spremnik – primanje poruka

Ikone ulaznog spremnika:

Kad ulazni spremnik sadrži nepročitane poruke, ikona se mijenja u ,

nepročitana tekstualna poruka,



nepročitana multimedijaska poruka, i

podaci primljeni putem Bluetooth veze.

Opcije u prikazu Objekti:
Otvori, Spremi, Pošalji, Pomoć i Izlaz.







Savjet! Ako primite vCard datoteku sa slikom u privitku, i ta će slika biti spremljena u Kontakte.

Kada primite poruku, u stanju čekanja se prikazuje oznaka  i tekst **1 nova poruka**. Pritisnite **Pokaži** da biste otvorili poruku. Da biste otvorili poruku u ulaznom spremniku, dođite do nje i pritisnite .

Primanje multimedijaskih objekata




Važno: Objekti u multimedijaskim porukama mogu sadržavati viruse ili biti na druge načine štetni za vaš uređaj ili računalo. U slučaju da nemate puno povjerenje u pošiljatelja, ne otvarajte privitke.

Kada otvorite multimedijasku poruku () istovremeno možete pogledati sliku, pročitati poruku i čuti zvuk putem zvučnika ( je prikazano ako poruka sadrži zvuk). Ako želite povećati ili smanjiti glasnoću zvuka koji preslušavate, pritisnite  ili . Za utišavanje zvuka pritisnite **Prekini**. Želite li ponovo poslušati zvuk, odaberite **Izbor** → **Repr. zvuč. isječak**.

Da biste vidjeli koje su sve vrste multimedijaskih objekata sadržane u multimedijaskoj poruci, otvorite poruku i odaberite **Izbor** → **Objekti**. Možete odabrati spremanje datoteke s multimedijaskim objektom u svoju igraću konzolu ili je poslati, npr. Bluetooth vezom, drugom kompatibilnom uređaju.

Neke slike, melodije zvona i drugi sadržaj možda neće biti moguće kopirati, mijenjati, premještati ili posljedičivati jer su zaštićeni autorskim pravima.

Primanje logotipova, melodija, posjetnica, kalendarskih zapisa i postavki

Vaša igraća konzola može primiti mnogo vrsta tekstualnih poruka koje sadržavaju podatke () (često se nazivaju i OTA (engl. Over-The-Air) porukama).

- **Slikovna poruka** - Za spremanje slike u **Razno**→ **Slike**→ **Slikov. poruke** radi kasnijeg korištenja odaberite **Izbor**→ **Spremi sliku**.
- **Posjetnica** - Da biste spremili podatke o kontaktu, odaberite **Izbor**→ **Spremi posjetnicu**.



Opaska: Ako posjetnica u privitku sadrži potvrde ili zvučne datoteke, one neće biti spremljene.

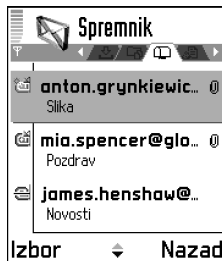
- **Melodija zvona** - Da biste melodiju zvona spremili u izbornik Skladatelj, odaberite **Izbor**→ **Spremi**.
- **Logo operatora** - Da bi se u stanju čekanja umjesto identifikacije mrežnog operatora prikazao logotip, odaberite **Izbor**→ **Spremi**.
- **Kalendarski zapis** - da biste spremili pozivnicu **Izbor**→ **Spremi u Kalendar**.
- **Poruka preglednika** - Da biste spremili oznaku, odaberite **Izbor**→ **Spremi u oznake**. Ako poruka sadrži i postavke i oznake pristupne točke, te ćete podatke spremiti tako da odaberete **Izbor**→ **Spremi sve**.
- **Stigla je e-pošta** - Govori vam koliko vas novih poruka e-pošte čeka u udaljenom spremniku. Dulja obavijest može sadržavati detaljnije informacije.
- Uz to, možete primati i broj usluge tekstualnih poruka, broj spremnika glasovnih poruka, postavke profila za daljinsku sinkronizaciju, postavke pristupne točke za web-program, multimedijske poruke ili e-poštu, postavke prijavnih skripta za pristupnu točku ili postavke e-pošte.

Primanje poruka usluga

Poruke usluga (☎) su obavijesti o, primjerice, najnovijim vijestima, a mogu sadržavati tekstualnu poruku ili vezu. Za informacije o dostupnosti i pretplati obratite se svojem davatelju usluga.



Savjet! Tekstualne predloške možete koristiti da biste izbjegli ponovno pisanje poruka koje često šaljete.



Slika 15
Spremnik s različitim
ikonama statusa.



Moje mape

U Mojim mapama možete razvrstati poruke u mape, stvarati nove mape te postojećima mijenjati nazive ili ih brisati. Odaberite **Izbor** → **Premjesti u mapu**, **Nova mapa** ili **Preimenuj. mape**.




Spremnik

Ako odaberete **Spremnik**, a niste definirali svoj račun e-pošte, morat ćete to učiniti. Vidi 'Postavke potrebne za e-poštu', str. 61. Kada stvorite novi spremnik, naziv koji ste mu dodijelili zamijenit će naziv **Spremnik** u glavnom prikazu Poruka. Možete imati više spremnika (najviše šest).

Otvaranje spremnika

Kad otvorite spremnik, možete birati želite li pregledavati prethodno preuzete poruke i zaglavlja e-pošte bez uspostavljanja veze, ili se spojiti na poslužitelj e-pošte.

Kada dođete do svog spremnika i pritisnete , igraća konzola će vas upitati **Spojiti se na spremnik?**



- Odaberite **Da** da biste se spojili sa svojim spremnikom i preuzeli nova zaglavlja ili poruke e-pošte. Kad poruke pregledavate dok ste na mreži, neprekidno ste povezani s udaljenim spremnikom preko podatkovne ili GPRS veze. Vidi također 'Važne oznake u stanju čekanja', str. 22 i 'Postavke spajanja', str. 38.
- Odaberite **Ne** za pregled prethodno preuzetih poruke e-pošte bez uspostavljanja veze. Kad poruke e-pošte pregledavate izvan mreže, vaša igraća konzola nije spojena na udaljeni spremnik.

Preuzimanje poruka e-pošte iz spremnika

- Ako niste u mreži, odaberite **Izbor** → **Spajanje** da biste uspostavili vezu s udaljenim spremnikom.



Važno: Poruke e-pošte mogu sadržavati viruse ili biti na druge načine štetne za vaš uređaj ili računalo. U slučaju da nemate puno povjerenje u pošiljatelja, ne otvarajte privitke.

- 1 Kada ste na vezi s udaljenim spremnikom, odaberite **Izbor** → **Preuzmi e-poštu** →
 - **Nove** – da biste sve nove poruke preuzeli na svoju igraću konzolu.
 - **Odabrane** – da biste preuzeli samo one poruke e-pošte koje su označene.
 - **Sve** – da biste preuzeli sve poruke iz spremnika.
 Želite li odustati od preuzimanja, pritisnite **Odustani**.
- 2 Kada ste preuzeli sve poruke e-pošte, možete ih nastaviti pregledavati u mreži. Ili, da biste okončali vezu i pregledavali poruke e-pošte izvan mreže, pritisnite **Izbor** → **Odspoji**.
- 3 Da biste otvorili poruku e-pošte, pritisnite . Ako niste u mreži i poruka e-pošte još nije preuzeta (strelica u ikoni pokazuje prema van), a nalazite se izvan mreže, uređaj će vas upitati želite li preuzeti ovu poruku iz spremnika.
 - Za pregled privitaka e-pošte otvorite poruku koja ima oznaku privitka  i odaberite **Izbor** → **Privici**. Ako je oznaka uz privitak blijeda, to znači da privitak nije preuzet u igraću konzolu. Odaberite **Izbor** → **Preuzmi**. U prikazu Privitci možete preuzimati, otvarati ili spremati privitke. Možete također slati privitke preko Bluetooth veze.





Savjet! Ako vaš spremnik koristi IMAP4 protokol, moći ćete odlučiti želite li preuzeti samo zaglavlja, samo poruke ili poruke i privitke. Kod POP3 protokola raspoložive opcije su samo zaglavlja ili poruke s privitcima. Vidi 'Postavke za e-poštu', str. 71.





Savjet! Paket PC Suite for Nokia N-Gage QD možete koristiti na kompatibilnom računalu da biste konfigurirali postavke pristupne točke i spremnika. Vidi CD-ROM koji ste dobili u paketu s uređajem.

Ikone statusa e-pošte:

 nova poruka e-pošte (u oba načina rada), sadržaj nije preuzet na vašu igraću konzolu (strelica prema van).

 nova poruka e-pošte, sadržaj je preuzet na vašu igraću konzolu (strelica pokazuje prema unutra).

 poruka e-pošte je pročitana.

 zaglavlje poruke e-pošte koju ste pročitali, a čiji ste sadržaj izbrisali iz igraće konzole.



Savjet! Ako želite kopirati e-poštu iz udaljenog spremnika u mapu unutar Mojih mapa, odaberite **Izbor** → **Kopiraj u mapu**. S popisa odaberite mapu i pritisnite **U redu**.

Brisanje poruka e-pošte

- Za brisanje sadržaja poruke e-pošte iz igrace konzole, ali ne i iz udaljenog spremnika, odaberite **Izbor** → **Izbriši** → **Samo uređaj**.




Opaska: Igraća konzola prikazuje zaglavlja poruka e-pošte onakvima kakva se pojavljuju u udaljenom spremniku. Stoga će zaglavlje poruke e-pošte ostati u igraćoj konzoli čak i ako izbrišete sadržaj poruke. Ako želite izbrisati i zaglavlje, najprije morate izbrisati poruku e-pošte iz udaljenog spremnika, a zatim ponovo uspostaviti vezu između vašeg telefona i udaljenog spremnika kako biste obnovili stanje.

- Brisanje poruke e-pošte iz igrace konzole i iz udaljenog spremnika. Odaberite **Izbor** → **Izbriši** → **Uređaj i poslužitelj**.



Opaska: Ako niste u mreži, e-pošta će najprije biti izbrisana iz vaše igrace konzole. Prilikom sljedeće veze s udaljenim spremnikom bit će automatski izbrisana i iz tog spremnika. Ako koristite POP3 protokol, poruke označene za brisanje bit će uklonjene tek nakon što okončate vezu s udaljenim spremnikom.

- Da biste poništili brisanje e-pošte i iz igrace konzole i iz poslužitelja, dođite do poruke e-pošte koju ste označili za brisanje prilikom sljedeće veze () te odaberite **Izbor** → **Vrati izbrisano**.

Odsipanje od spremnika

Dok ste u mreži, odaberite **Izbor** → **Odspoj** da biste okončali podatkovni poziv ili GPRS vezu s udaljenim spremnikom. Vidi i '[Važne oznake u stanju čekanja](#)', str. 22.

Pregledavanje poruka e-pošte bez uspostavljanja veze

Kada sljedeći put otvorite **Spremnik** i budete željeli pregledavati i čitati e-poštu bez uspostavljanja veze, na upit **Spojiti se na spremnik?** odgovorite **Ne**. Možete čitati prethodno preuzeta zaglavlja i/ili poruke e-pošte. Možete također sastaviti novu, odgovoriti na primljenu ili prosljediti poruku e-pošte koja će biti poslana kada se sljedeći put priključite na spremnik.



Izlazni pretinac – poruke čekaju da budu poslane

Status poruka u izlaznom spremniku: **Slanje**, **Čeka na slanje** / **U redu za slanje**, **Ponovo slanje u** (vrijeme) – Igrača konzola će pokušati ponovo poslati poruku po isteku razdoblja čekanja. Za ponovno pokretanje brojila vremena pritisnite **Pošalji**. **Odgođeno** – Dokumente u izlaznom spremniku možete staviti 'na čekanje'. Dodite do poruke koja čeka na slanje i odaberite **Izbor** → **Odgodi slanje**. **Neuspjelo** – Dosegnut je najveći dopušteni broj pokušaja slanja. Slanje nije uspjelo. Ako ste pokušavali poslati tekstualnu poruku, otvorite je i provjerite jesu li opcije slanja ispravne.

Pregledavanje poruka na SIM kartici

Prije nego što budete mogli pregledavati SIM poruke, morat ćete ih kopirati u mapu u igračkoj konzoli.

- 1 U glavnom prikazu Poruka odaberite **Izbor** → **SIM poruke**.
- 2 Da biste označili poruke, odaberite **Izbor** → **Označi/odznači** → **Označi** ili **Označi sve**.
- 3 Odaberite **Izbor** → **Kopiraj**. Otvorit će se popis mapa.
- 4 Odaberite mapu i pritisnite **U redu**. Idite u mapu da biste pregledali poruke.



Emitirane poruke (usluga mreže)

Od svog davatelja usluga možete primati poruke različitih sadržaja, poput podataka o vremenskim prilikama ili stanju u prometu. Za popis tema, odnosno njihovih brojčanih oznaka, obratite se svom davatelju usluga. U glavnom prikazu Poruka odaberite **Izbor** → **Emitiranje**. U glavnom prikazu možete vidjeti status teme, broj teme, naziv te je li označena za praćenje (📌).



Opaska: GPRS veza može spriječiti primanje emitiranih poruka. Za točne postavke GPRS-a obratite se mrežnom operatoru. Vidi '[Postavke spajanja](#)', str. 38.



Primjer: Poruke se spremaju u izlazni spremnik kada se, primjerice, nalazite izvan područja pokrivenosti mreže. Možete odrediti i da poruke e-pošte budu poslane sljedeći put kada se spojite na svoj udaljeni spremnik.

Opcije kod emitiranja:
Otvori, Pretplati se / Otkazi pretplatu, Označi važno / Odznači važno, Tema, Postavke, Pomoć, i Izlaz.



Uređivački program za Naredbe za usluge

Odaberite **Poruke** → **Izbor** → **Naredbe za usluge**. Utipkajte i svom davatelju usluga pošaljite zahtjeve za uslugama (poznate i kao USSD naredbe), kao što su, na primjer, naredbe za uključivanje usluga mreže.

Postavke poruka




Postavke tekstualnih poruka


Idite na **Poruke** → **Izbor** → **Postavke** → **Tekstualna poruka**.

Opcije pri izmjeni postavki središta za razmjenu tekstualnih poruka: **Novo sred. za por., Izmjena, Izbriši, Pomoć i Izlaz.**

- **Središta za poruke** – Daje popis definiranih središta za razmjenu tekstualnih poruka. Vidi 'Dodavanje novog središta za razmjenu tekstualnih poruka', str. 69.
- **Korišteno središte** – Odaberite središte koje ćete koristiti za razmjenu kratkih tekstualnih poruka.
- **Primi izvještaj** (usluga mreže) – Zahtjev mreži da šalje izvješća o isporuci vaših poruka. Kad je usluga postavljena na **Ne**, u zapisniku je prikazan samo status **Poslano**. Vidi str. 30.
- **Valjanost poruke** – Ako poruku nije moguće isporučiti primatelju unutar roka valjanosti, ona će biti izbrisana iz središta za razmjenu tekstualnih poruka. Imajte na umu da ovu značajku mora podržavati mreža. **Najveće vrijeme** je najduži rok valjanosti koji mreža dopušta.
- **Poruka poslana kao** – Promijenite ovu opciju samo ako ste sigurni da vaše središte za poruke može pretvarati tekstualne poruke u druge formate. Obratite se svom mrežnom operatoru.
- **Osnovni tip veze** – Tekstualne poruke možete slati putem standardne GSM mreže ili putem GPRS-a, ako mreža to podržava. Vidi 'GPRS', str. 42.
- **Odgovor istim sred.** (usluga mreže) – Odaberite **Da** ako želite da odgovor na poruku bude poslan pomoću istog broja središta za poruke.

Dodavanje novog središta za razmjenu tekstualnih poruka

- 1 Otvorite **Središta za poruke** i odaberite **Izbor**→ **Novo sred. za por.**
- 2 Pritisnite , upišite naziv središta za razmjenu poruka i pritisnite **U redu**.
- 3 Pritisnite , a zatim i  te upišite broj središta za razmjenu tekstualnih poruka. Ovaj broj ćete dobiti od svog davatelja usluga.
- 4 Pritisnite **U redu**.

Da biste koristili nove postavke, vratite se na prikaz postavki. Dođite do **Korišteno središte**, pritisnite  i odaberite novo središte.

Postavke za multimedijske poruke

Idite na **Poruke**→ **Izbor**→ **Postavke**→ **MMS poruka**.

- **Prist. točka u upor. (Treba definirati)** - Odaberite koju pristupnu točku želite koristiti kao primarnu vezu prema središtu za razmjenu multimedijskih poruka. Vidi 'Postavke potrebne za multimedijske poruke', str. 61.



Opaska: Ako postavke za multimedijske poruke primite putem tekstualne poruke te ih spremite, primljene se postavke automatski koriste za primarnu vezu. Vidi 'Primanje logotipova, melodija, posjetnica, kalendarskih zapisa i postavki', str. 62.

- **Sekundarna veza** - Odaberite koja će se pristupna točka koristiti kao sekundarna veza prema središtu za razmjenu multimedijskih poruka.



Opaska: I **Prist. točka u upor.** i **Sekundarna veza** moraju imati istu postavku **Početna stranica** koja ukazuje na isto središte s multimedijskim uslugama. Razlikovat će se samo po vrsti veze.

- **Primanje MMS poruke**

Zadana postavka za uslugu razmjene multimedijskih poruka obično je 'uključeno'.



Opaska: Kada se nalazite izvan matične mreže, slanje i primanje multimedijskih poruka može vas stajati više. Ako su odabrane postavke **U matičnoj mreži** ili **Uvijek uključeno**, vaša igraća konzola može uspostavljati aktivnu podatkovnu ili GPRS vezu bez vašeg znanja.



Primjer: Ako vaša primarna veza koristi GPRS, možda bi bilo dobro da kao sekundarnu vezu postavite GSM podatkovni poziv. Na taj način možete slati i primati multimedijske poruke čak i kad niste u mreži koja podržava GPRS. Obratite se svojem mrežnom operatoru odnosno davatelju usluga. Vidi 'O podatkovnim vezama i pristupnim točkama', str. 38.

Odaberite **U matičnoj mreži** ako želite primiti multimedijske poruke samo u svojoj matičnoj mreži. Kad napustite matičnu mrežu, mogućnost primanja multimedijskih poruka se isključuje. Odaberite **Uvijek uključeno** ako želite uvijek primiti multimedijske poruke. Odaberite **Isključeno** - ako uopće ne želite primiti multimedijske poruke ili oglase.

- **Pri primitku poruke** - Odaberite:

Preuzmi odmah - ako želite da igrača konzola odmah preuzima multimedijske poruke. Ako ima poruka sa statusom 'odgođeno', i one će biti preuzete.

Odgodi preuzim. - ako želite da središte za multimedijske poruke sprema poruke za naknadno preuzimanje. Da biste naknadno preuzeli poruku, **Pri primitku poruke** postavite na **Preuzmi odmah**.

Odbij poruku - ako želite odbijati multimedijske poruke. Središte za razmjenu će brisati poruke.

- **Dopusti anon. poruke** - Odaberite **Ne** ako želite odbijati poruke pristigle od anonimnih pošiljatelja.
- **Primanje oglasa** - Definira želite li primiti oglase u obliku multimedijskih poruka.
- **Izvešće o primitku** (usluga mreže) - Postavite na **Da** ako želite da se u Zapisniku prikazuje status poslane poruke.



Opaska: Primanje izvešća o isporuci multimedijske poruke poslane na adresu e-pošte možda neće biti moguće.

- **Zabrani slanje izvj.** - Odaberite **Da** ako ne želite da vaša igrača konzola šalje izvešća o isporuci primljenih multimedijskih poruka.
- **Valjanost poruke** - Ako poruku nije moguće isporučiti primatelju unutar roka valjanosti, ona će biti uklonjena iz središta za razmjenu multimedijskih poruka. Imajte na umu da ovu značajku mora podržavati mreža. **Najveće vrijeme** je najduži rok valjanosti koji mreža dopušta.
- **Veličina slike** - Definirajte veličinu slike u multimedijskoj poruci. Raspoložive opcije su: **Mala** (do 160*120 piksela) i **Velika** (do 640*480 piksela).
- **Osnovni zvučnik** - Odaberite **Zvučnik** ili **Slušalica** ako zvuk iz multimedijske poruke želite preslušavati putem zvučnika odnosno slušalice. Vidi Zvučnik, str. 26.


Postavke za e-poštu

Idite na **Poruke** → **Izbor** → **Postavke** → **E-pošta** i odaberite:

Korišteni spremnik za odabir spremnika koji želite koristiti za slanje e-pošte.

Spremnici da biste otvorili popis definiranih spremnika. Ako niste definirali spremnike, bit će zatraženo da to učinite. Odaberite spremnik za promjenu postavki:

- **Naziv spremnika** – Upišite opisni naziv spremnika.
- **Prist. točka u upor.** (**Treba definirati**) – Za odabir internetske pristupne točke (engl. Internet Access Point, IAP) koja se koristi za spremnik. Vidi 'Postavke spajanja', str. 38.
- **Moja e-adresa** (**Treba definirati**) – Upišite adresu e-pošte koju ste dobili od svog davatelja usluga. Odgovori na vaše poruke šalju se na ovu adresu.
- **Poslužitelj odl. pošte:** (**Treba definirati**) – Upišite IP adresu ili naziv računala koje šalje vašu e-poštu.
- **Pošalji poruku** – Definirajte na koji se način e-pošta šalje s vaše igrače konzole.
Odmah – Uređaj počinje uspostavljati vezu sa spremnikom nakon što odaberete **Pošalji**.
Pri slj. spajanju – E-pošta se šalje kada se sljedeći put spojite na svoj udaljeni spremnik.
- **Pošalji kopiju sebi** – Odaberite **Da** da biste kopiju poruke spremili u svoj udaljeni spremnik i na adresu definiranu pod **Moja e-adresa**.
- **Dodaj potpis** – Odaberite **Da** ako želite svojoj poruci e-pošte dodati potpis, ili da biste počeli pisati ili mijenjati tekst potpisa.
- **Korisničko ime:** – Upišite svoje korisničko ime koje ste dobili od davatelja usluga.
- **Lozinka:** – Upišite svoju lozinku. Ako ovo polje ostavite praznim, lozinka će biti zatražena prilikom pokušaja spajanja na udaljeni spremnik.
- **Poslužitelj dol. pošte:** (**Treba definirati**) – IP adresa ili naziv računala koje prima vašu e-poštu.
- **Vrsta spremnika:** – Definira protokol e-pošte za vaš udaljeni spremnik koji preporučuje davatelj usluga. Raspoložive opcije su **POP3** i **IMAP4**. Ovu je postavku moguće odabrati samo jednom te je nije moguće mijenjati nakon što spremite postavke ili izađete iz postavki spremnika. Ako koristite POP3 protokol, poruke e-pošte se tijekom



Opcije pri izmjeni postavki spremnika: **Izmjena**, **Novi spremnik**, **Izbriši**, **Pomoć**, i **Izlaz**.

uspostavljene veze neće automatski obnavljati. Da biste vidjeli najnovije poruke e-pošte, morat ćete se odspojiti i ponovo spojiti na svoj spremnik.

- **Sigurnost** – Koristi se uz POP3, IMAP4 i SMTP protokole radi osiguranja veze prema udaljenom spremniku.
- **APOP sigurn. prijava** (ne prikazuje se ako je IMAP4 odabrano kao **Vrsta spremnika:**) – Koristi se uz POP3 protokol za šifriranje slanja lozinki na udaljeni poslužitelj e-pošte.
- **Preuzmi privitak** (ne prikazuje se ako je protokol e-pošte postavljen na POP3) – Da biste e-poštu preuzimali sa ili bez privitaka.
- **Preuzmi zaglavlja** – Da biste ograničili broj zaglavlja poruka e-pošte koja želite preuzeti u svoju igraću konzolu. Raspoložive opcije su **Sve** i **Korisnički definir.** (koje se može koristiti isključivo s IMAP4 protokolom).

Postavke za poruke usluga

Idite na **Poruke**→**Izbor**→**Postavke**→**Poruka usluge**. Odaberite želite li primati poruke usluga. **Potrebna je provjera** – Odaberite želite li primati poruke usluga samo iz ovlaštenih izvora.

Postavke za emitirane poruke (usluga mreže)

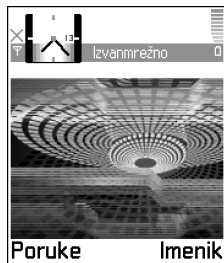
Provjerite kod svog davatelja usluga koje su raspoložive teme i odgovarajući brojevi tema te idite na **Poruke**→**Izbor**→**Postavke**→**Emitiranje** za promjenu postavki.

- **Prijem** – **Uključi** ili **Isključi**.
- **Jezik** – **Svi** omogućuje primanje emitiranih poruka na svim podržanim jezicima. **Odabrani** omogućuje vam da odaberete jezik na kojemu želite primati emitirane poruke. Ako ne možete pronaći željeni jezik, odaberite **Ostalo**.
- **Teme za prijem** – Ako primite poruku koja ne pripada niti jednoj od postojećih tema, **Teme za prijem**→**Uključi** vam omogućuje da automatski spremite broj teme. Broj teme se sprema na popis tema te se prikazuje bez naziva. Odaberite **Isključi** ako ne želite automatski spremati nove brojeve tema.

Postavke za mapu Ostalo

Idite na **Poruke** i odaberite **Izbor**→ **Postavke**→ **Ostalo**.

- **Spremi posl. poruke** - Odaberite ako želite spremiti kopiju svake tekstualne ili multimedijске poruke ili poruke e-pošte koju ste poslali u mapu Poslano.
- **Broj spremlj. poruka** - Definirajte koliko će poslanih poruka moći biti istodobno spremljeno u mapi Poslano. Pretpostavljeno ograničenje je 20 poruka. Kada dosegnete ograničenje, najstarija će poruka biti izbrisana.



Slika 16 Profil
Izvanmrežno je aktivan.

Prečac: Da biste izmijenili profil, u stanju čekanja pritisnite **(i)**. Dođite do profila koji želite uključiti i pritisnite **U** redu.



Profil

Za ugađanje i prilagođavanje melodija za različite događaje, situacije ili skupine pozivatelja pritisnite **(S)** i odaberite **Alati**→ **Profil**. Trenutačno odabrani profil možete vidjeti pri vrhu zaslona u stanju čekanja. Ako koristite profil Općenito, prikazan je samo tekući datum.

Izmjena profila

- 1 Pritisnite **(S)** i odaberite **Alati**→ **Profil**. Otvorit će se popis profila.
- 2 Na popisu profila dođite do željenog profila i odaberite **Izbor**→ **Uključi**.

Profil N-Gage – omogućuje vam da igrate igre bez prikaza zaslonskih obavijesti o dolaznim pozivima, slanju tekstualnih poruka, slanju i primanju MMS poruka. Imajte na umu da u profilu N-Gage ne možete odabrati MIDI melodije za melodiju zvona ili ton dojave poruke.



Opaska: Prilikom dolaznog telefonskog poziva čut ćete melodiju zvona ako je u postavkama profila postavljeno da telefon zvoni.

Profil Izvanmrežno – omogućuje vam korištenje igrače konzole bez povezivanja s bežičnom GSM mrežom.



Upozorenje: Dok ste u profilu Izvanmrežno, ne možete upućivati (ili primati) pozive (ni na brojeve hitnih službi) niti koristiti druge značajke za koje je potrebna mrežna pokrivenost. Da biste uputili poziv, najprije morate izmijeniti profil kako biste uključili funkciju upućivanja poziva. Ako je uređaj zaključan, prije uključivanja funkcije upućivanja poziva morate unijeti kod za otključavanje i zatim uputiti poziv na broj hitne službe.




Upozorenje: Uređaj mora biti uključen da biste koristili profil Izvanmrežno. Ne uključujte uređaj tamo gdje je uporaba bežičnih uređaja zabranjena ili onda kad može prouzročiti smetnje ili opasnost.

Kada aktivirate profil Izvanmrežno, igrača konzola će se ponovo pokrenuti, a GSM će se isključiti, kao što pokazuje ✕ na oznaci jakosti signala. Vidi sl. 16. Spriječeni su svi GSM bežični telefonski signali s i na uređaj.

Za izlazak iz profila Izvanmrežno odaberite neki drugi profil i pritisnite **Izbor** → **Uključi**. Pritisnite **Da**. Igrača konzola će se ponovo pokrenuti i omogućiti GSM bežične prijenose (pod uvjetom da je signal dovoljno jak). Ako je Bluetooth isključen zbog aktiviranja profila Izvanmrežno, morat ćete ga ručno uključiti. Vidi 'Postavke Bluetooth veze', str. 94.

Konfiguriranje profila

- 1 Da biste izmijenili profil, dodite do njega na popisu profila i odaberite **Izbor** → **Podešavanje**. Otvorit će se popis postavki profila.
- 2 Dodite do postavke koju želite izmijeniti i pritisnite ✓ da biste otvorili odabire:
 - **Melodija zvona** – Da biste odredili melodiju zvona za glasovne pozive, odaberite je s popisa. Pokraj melodija spremljenih na memorijskoj kartici nalazi se ikonu .
 - **Dojava dolaz. poziva** – Kad je odabrano **Sve glasnije**, melodija zvona počinje s najtišim, a potom se u koracima pojačava do zadane razine glasnoće.
 - **Glasnoća zvona** – Za određivanje glasnoće melodija zvona i tonova dojave poruke.
 - **Ton dojave poruke** – Za odabir tona za poruke.
 - **Dojava vibracijom** – Za konfiguriranje igrača konzole da dolazne glasovne pozive i poruke signalizira vibriranjem.
 - **Tonovi tipkovnice** – Za određivanje glasnoće tonova tipkovnice.
 - **Tonovi upozorenja** – Igrača konzola se oglašava tonom upozorenja kada se, primjerice, razina popunjenosti baterije jako smanji.
 - **Dojavi** – Za konfiguriranje igrača konzole da zvoni samo kad poziv stigne s nekog od telefonskih brojeva koji pripadaju određenoj skupini pozivatelja. Telefonski pozivi upućeni od osoba koje ne pripadaju odabranoj skupini dojavljivat će se bezvučno. Raspoloživi opcije su **Sve pozive** / (popis skupina pozivatelja, pod uvjetom da ste ih stvorili). Vidi 'Stvaranje skupina kontakata', str. 51.
 - **Naziv profila** – Da biste preimenovali profil. Profilima Općenito, N-Gage i Izvanmrežno nije moguće promijeniti naziv.



Savjet! Prilikom kretanja po popisu melodija zvona možete zastati na melodiji da biste je preslušali prije konačnog odabira. Za zaustavljanje zvuka pritisnite bilo koju tipku.



Savjet! Melodije zvona možete izmijeniti na dva mjesta: u izbornicima Profili i Kontakti. Vidi 'Dodavanje melodije zvona posjetnici ili skupini', str. 49.



Kalendar i popis obveza



Prečac: Pritisnite bilo koju tipku (-) u bilo kojem kalendarskom prikazu. Otvorit će se zapis za sastanak, a utipkani znakovi će biti dodani u polje **Predmet**.



Savjet! Ako mijenjate ili brišete zapis koji se ponavlja, odaberite na što želite primijeniti izmjenu: **Sva pojavljivanja** - brišu se svi zapisi koji se ponavljaju / **Samo ovaj zapis** - briše se samo tekući zapis. Primjerice, vaš je redoviti tečaj ovoga tjedna otkazan. Kalendar ste namjestili tako da vas podsjeća svakog tjedna. Odaberite **Samo ovaj zapis** i kalendar će vas ponovno podsjetiti sljedeći tjedan.

Stvaranje kalendarskih zapisa

- 1 Pritisnite i odaberite **Kalendar**.
- 2 Odaberite **Izbor** → **Novi zapis** i:
 - **Sastanak** za podsjećanje na sastanak kojem je točno definiran datum i vrijeme.
 - **Podsjetnik** za upisivanje općenitog zapisa za neki dan.
 - **Obljetnica** za podsjećanje na rođendane ili posebne datume. Zapisi s obljetnicama ponavljaju se svake godine.
- 3 Ispunite polja. Za kretanje između polja koristite .

Alarm - Odaberite **Uključen** i pritisnite za unos u polja **Vrijeme alarma** i **Datum alarma**. U dnevnom prikazu alarm je označen s . **Zaustavljanje kalendarskog alarma** - Pritisnite **Stani** za zaustavljanje kalendarskog alarma. Ako pritisnete bilo koju drugu tipku, alarm prelazi u stanje čekanja s ponavljanjem.

Ponavljaj - Pritisnite da biste izmijenili zapis tako da se ponavlja (je prikazano u dnevnom prikazu).

Ponavljaj do - Možete definirati datum završetka za zapis koji se ponavlja.

Sinkronizacija - **Osobna** - nakon sinkronizacije ćete taj kalendarski zapis moći vidjeti samo vi, tj. on se neće prikazivati drugim osobama koje imaju online pristup kalendaru.

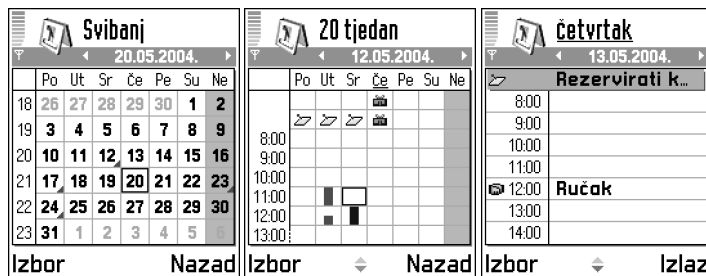
Javna - zapis se prikazuje ostalim osobama koje imaju online pristup vašem kalendaru.

Isključena - kalendarski zapis neće biti kopiran na računalo prilikom sinkronizacije kalendara. Kalendar i popis obveza možete premjestiti na svoju igraću konzolu s više različitih modela Nokia telefona ili sinkronizirati svoj kalendar na računalo pomoću paketa PC Suite for Nokia N-Gage QD. Pogledajte funkciju pomoći za PC Suite.
- 4 Da biste spremili zapis, pritisnite **Gotovo**.



Savjet! Kalendarske zapise možete poslati na kompatibilan telefon. Vidi poglavlje 'Poruke' i 'Slanje podataka preko Bluetooth veze', str. 94.

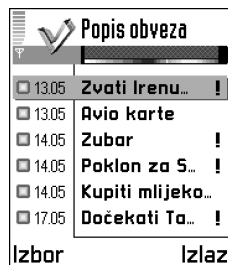
Kalendarski prikazi



Savjet! Odaberite **Izbor** → **Postavke** za promjenu prikaza koji se pojavljuje kad otvorite kalendar ili prvog dana u tjednu. Da bi bili prikazani brojevi tjedana, za prvi dan tjedna odaberite ponedjeljak.

U mjesečnom prikazu datumi za koje postoje kalendarski zapisi označeni su trokutićem u donjem desnom uglu. Podsjetnici i obljetnice prikazane su prije 8 sati ujutro.

- Da biste došli do određenog datuma, odaberite **Izbor** → **Idi na datum**. Upišite datum i pritisnite **U** **redu**.
- **Ikone** u dnevnom i tjednom prikazu: - Sastanak, - Podsjetnik i - Obljetnica.
- Pritisnite za prelazak na današnji datum.



Slika 17

Zadaci na popisu
obveza.



Obveze – Popis obveza

- 1 Pritisnite i odaberite **Razno**→ **Obveze**.
- 2 Pritisnite bilo koju tipku da biste počeli upisivati zadatak u polje **Predmet**.
 - Da biste zadali rok izvršenja zadatka, dođite do polja **Rok** i utipkajte datum.
 - Da biste odredili prioritet bilješke o obvezi, dođite do polja **Prioritet** i pritisnite .

Ikone prioriteta su: za **Visok**, za **Nizak** i bez ikone za **Uobičajen**.
- 3 Da biste spremili bilješku o obvezi, pritisnite **Gotovo**.


Da biste bilješku o obvezi označili kao dovršenu, dođite do nje i odaberite **Izbor**→ **Gotovo** ().

Da biste obnovili zadatak, odaberite **Izbor**→ **Nije gotovo** ().

Dodaci





Kalkulator

Za zbrajanje, oduzimanje, množenje i dijeljenje pritisnite  i odaberite **Razno** → **Kalkulator**.






Opaska: Ovaj kalkulator ograničene je točnosti i projektiran je za jednostavne izračune.

- Odaberite  da biste broj spremili u memoriju, što se označuje slovom **M**. Za prikaz broja pritisnite . Da biste izbrisali broj iz memorije, odaberite **Izbor** → **Memorija** → **Obriši**.



Skladatelj








Za stvaranje vlastitih, prilagođenih melodija zvona pritisnite  i odaberite **Razno** → **Skladatelj**. Imajte na umu da nije moguće mijenjati prethodno instaliranu melodiju zvona.
















- 1 Odaberite **Izbor** → **Nova melodija** da biste otvorili uređivački program i započeli sa skladanjem. Pomoću tipki unosite note i pauze (vidi niže prikazanu tablicu) ili odaberite **Izbor** → **Umetni simbol**. Zadano trajanje note je 1/4.
 - Da biste preslušali melodiju, pritisnite **Izbor** → **Reproduciraj**. Za ugađanje glasnoće pritisnite **Izbor** → **Glasnoća** prije preslušavanja melodije.
 - Da biste namjestili tempo, odaberite **Izbor** → **Tempo**. Da biste postepeno povećali ili smanjili tempo, pritisnite  ili . Tempo se mjeri brojem doba u minuti.
 - Za primjenu različitih stilova reprodukcije odaberite dvije ili više nota, a zatim pritisnite **Izbor** → **Stil** → **Legato** – prijelaz između dvije susjedne note se svira glatko i bez prekida, ili odaberite jednu ili više nota i pritisnite **Staccato** – note se sviraju odvojeno radi dobivanja kratkih, glasnih tonova. Odaberite **Prirodno** za uklanjanje stilova.

Opcije kalkulatora: **Zadnji rezultat**, **Memorija**, **Obriši zaslon**, **Pomoć**, i **Izlaz**.

Opcije u glavnom prikazu Skladatelja: **Otvori**, **Nova melodija**, **Izbriši**, **Označi/odznači**, **Preimenovanje**, **Udvostruči**, **Pomoć**, i **Izlaz**.


Opcije pri skladanju: **Reproduciraj**, **Umetni simbol**, **Stil**, **Tempo**, **Glasnoća**, **Pomoć** i **Izlaz**.

- Da biste istodobno odabrali više nota ili stanki, pritisnite i držite  i istodobno pritisnite i držite  ili .
 - Da biste notu ili note pomaknuli za pola tona više ili niže na crtovlju, dodite do note i pritisnite  ili .
 - Želite li proizvesti C#, pritisnite i držite  zajedno s .
- 2 Za spremanje melodije pritisnite **Natrag**.

Tipka	Nota	Tipka i funkcija
	c	 U koracima skraćuje trajanje odabrane note ili stanke.
	d	 U koracima produžuje trajanje odabrane note ili stanke.
	e	 Umeće stanku.
	f	Pritiskom na tipku  otvara se popis nota i stanki.
	g	 Mijenja oktavu, sve odabrane note ili stanke se prebacuju u sljedeću oktavu.
	a	 Briše odabranu notu ili note.
	b	Dugi pritisak na tipke  -  proizvodi produženu notu ili stanku (označenu točkom), ili skraćuje produženu notu.




Pretvornik – pretvaranje mjera

Za pretvaranje mjera kao što su **Duljina** iz jedne jedinice (**Jarde**) u drugu (**Metri**) pritisnite  i odaberite **Razno** → **Pretvornik**.



Opaska: Pretvornik ima ograničenu točnost, stoga može doći do pogrešaka pri zaokruživanju.

- 1 Dodite do polja **Vrsta** i pritisnite  da biste otvorili popis jedinica mjere. Dodite do jedinice koju želite koristiti i pritisnite **U redu**.

2. Dodite do prvog polja **Jedinica** i pritisnite . Odaberite jedinicu iz koje želite izvršiti pretvorbu i pritisnite **U redu**. Dodite do sljedećeg polja **Jedinica** i odaberite jedinicu u koju želite izvršiti pretvorbu.
3. Dodite do prvog polja **Količina** i unesite vrijednost koju želite pretvoriti. Drugo polje **Količina** automatski se mijenja kako bi se prikazala pretvorena vrijednost. Pritisnite da biste dodali decimalni zarez, a za simbole +, - (za temperaturu) i E (eksponent).

Određivanje osnovne valute i tečajeva

Prije nego što ćete moći obavljati pretvorbe među valutama, morate odabrati osnovnu valutu i dodati devizne tečajeve. Tečaj osnovne valute je uvijek 1. Osnovna valuta određuje tečajeve ostalih valuta.

1. Za vrstu jedinice mjere odaberite **Valuta**, a zatim odaberite **Izbor** → **Tečajevi**. Otvorit će se popis valuta, a na njegovom ćete vrhu vidjeti trenutnu osnovnu valutu.
2. Da biste izmijenili osnovnu valutu, dodite do željene valute i odaberite **Izbor** → **Osnovna valuta**.



Opaska: Kad izmijenite osnovnu valutu, morate unijeti novi tečaj jer su sve prethodno postavljene vrijednosti tečaja vraćene na nulu.

3. Dodavanje tečajeva. Dodite do valute i utipkajte novi tečaj, odnosno koliko jedinica te valute odgovara jednoj jedinici odabrane osnovne valute.
4. Nakon što unesete sve potrebne tečajeve, možete vršiti pretvorbe među valutama.



Napomene

Pritisnite i odaberite **Razno** → **Notes**. Bilješke iz notesa možete vezivati s Mojim izborom te ih slati drugim kompatibilnim uređajima. Tekstualne datoteke (TXT format) koje primite možete spremati kao bilješke u Notesu.

- Pritisnite (-) da biste započeli s pisanjem. Pritisnite da biste izbrisali slova. Za spremanje pritisnite **Gotovo**.

Opcije u pretvorniku:
Odabir jedinice /
Promjena valute, Vrsta
pretvorbe, Tečajevi,
Pomoć i Izlaz.



Savjet!

Za promjenu smjera pretvorbe upišite vrijednost u drugo polje **Količina**. Rezultat se prikazuje u prvom polju **Količina**.




Savjet! Da biste izmijenili naziv valute, idite u prikaz Tečajeva, dodite do valute i odaberite **Izbor** → **Preimenov. valute**.

Opcije sata: **Alarm**,
Promjena alarma, **Isključi**
alarm, **Postavke**, **Pomoć**, i
Izlaz.


Opcije u snimaču: **Otvori**,
Snimi zvučni isječak,
Izbriši, **Premj. u mem.**
telef. / Premj. u mem.
kart., **Označi/odznači**,
Novi naziv zvuka, **Pošalji**,
Dodaj u Idi na, **Postavke**,
Pomoć i **Izlaz**.



Sat

Pritisnite  i odaberite **Razno**→**Sat**. Da biste izmijenili vrijeme ili datum, u satu odaberite **Izbor**→**Postavke**. Da biste izmijenili izgled sata u stanju čekanja, dodite do postavki **Datum** i **vrijeme** i odaberite **Vrsta sata**→**Analogni** ili **Digitalni**.

Namještanje alarma

- 1 Da biste namjestili novi alarm, odaberite **Izbor**→**Alarm**.
- 2 Unesite vrijeme alarma i pritisnite **U redu**. Kad je alarm uključen, prikazuje se oznaka .
Da biste isključili alarm, dodite u program Sat i odaberite **Izbor**→**Isključi alarm**.


Isključivanje alarma

- Da biste isključili alarm, pritisnite **Stani**.
- Kada se alarm oglasi, pritisnite bilo koju tipku ili **Još malo** da biste alarm prekinuli na pet minuta, nakon čega će se ponovo oglasiti. Ovo možete ponoviti najviše pet puta.







Nastupi li vrijeme alarma onda kad je uređaj isključen, uređaj će se sam uključiti i oglasiti tonom alarma. Pritisnete li **Stani**, uređaj će vas upitati želite li ga aktivirati za pozive. Ako uređaj želite isključiti, pritisnite **Ne**, a namjeravate li upućivati odnosno primati pozive, pritisnite **Da**. Nemojte pritisnuti **Da** ako uporaba bežičnih telefona može prouzročiti smetnje ili opasnost.



Snimač


Pritisnite  i odaberite **Razno**→**Snimač**. Možete snimati telefonske razgovore i glasovne poruke te preslušavati vlastite snimke. Ako snimate telefonski razgovor, obje strane će tijekom snimanja svakih pet sekundi čuti zvučni signal.

Snimač ne možete koristiti dok je aktivan podatkovni poziv ili GPRS veza.

- Odaberite **Izbor**→ **Snimi zvučni isječak** ili **Otvori**. Dođite do funkcije i pritisnite ✓ da biste je odabrali. Koristite:  - za snimanje,  - za stanku,  - za zaustavljanje,  - za brzo premotavanje prema naprijed,  - za brzo premotavanje unatrag ili  - za reproduciranje otvorene zvučne datoteke.



Idi na

Za spremanje prečaca, veza na vaše omiljene slike, bilješki, oznaka, itd. pritisnite  i odaberite **Razno**→ **Idi na**.

Dodavanje prečaca

Prečace je moguće dodavati samo iz pojedinačnih programa, kao što je **Slike**. Neki programi ne raspoložu ovom funkcijom.

- 1 Otvorite program.
- 2 Odaberite stavku za koju želite dodati prečac.
- 3 Odaberite **Izbor**→ **Dodaj u Idi na**.



Opaska: Prečac u Mojem izboru obnavlja se automatski ako pripadajuću stavku, primjerice, premjestite iz jedne mape u drugu.

Prethodno postavljeni prečaci:



otvara **Kalendar**




otvara **Ul. spremnik**



otvara **Notes**

Opcije u Mojem izboru:
Otvori, Novi naziv prečaca, Sličica prečaca, Izbriši prečac, Premjesti, Popisni prikaz / Mrežni prikaz, Pomoć i Izlaz.



Brojni davatelji usluga na Internetu održavaju stranice posebno pripremljene za mobilne uređaje. Za pristup tim stranicama pritisnite  i odaberite **Internet**. Ove stranice koriste WML (engl. Wireless Markup Language) ili XHTML (eng. Extensible Hypertext Markup Language). Web-stranice koje koriste jezik HTML (engl. Hypertext Markup Language) ne mogu biti prikazane na vašem uređaju.

O dostupnosti usluga, načinu plaćanja i cijenama raspitajte se kod svog mrežnog operatora i/ili davatelja usluga. Od davatelja usluga dobit ćete i upute o načinu njihova korištenja.

Osnovni koraci za pristup Internetu



Savjet! Postavke vam mogu biti dostupne, primjerice, na web-stranicama mrežnog operatora ili davatelja usluga. Možete također posjetiti stranicu <http://support.n-gage.com>. Veze na web-stranice na nacionalnim jezicima za igraču konzolu N-Gage dostupne su na adresi <http://www.n-gage.com/select.html>.

- Spremite postavke potrebne za pristup web-stranici koju želite koristiti. Vidi odjeljke '[Primanje putem tekstualnih poruka](#)' i '[Ručno utipkavanje postavki](#)'.
- Spojite se na Internet. Vidi '[Uspostavljanje veze](#)', str. 86.
- Započnite pregledavanje stranica. Vidi '[Pregledavanje](#)', str. 86.
- Prekinite vezu s Internetom. Vidi '[Prekidanje veze](#)', str. 87.

Primanje putem tekstualnih poruka

Postavke web-usluga možete primiti u posebnoj tekstualnoj poruci od mrežnog operatora ili davatelja usluga koji nudi tu web-stranicu. Vidi '[Primanje logotipova, melodija, posjetnica, kalendarskih zapisa i postavki](#)', str. 62. Za više pojedinosti obratite se svojemu mrežnom operatoru ili davatelju usluga.

Ručno utipkavanje postavki

Slijedite upute koje ste dobili od svog davatelja usluga.

- 1 Idite na **Alati** → **Postavke** → **Spajanje** → **Pristupne točke** i definirajte postavke pristupne točke. Vidi 'Postavke spajanja', str. 38.
- 2 Idite na **Internet** → **Izbor** → **Dodaj oznaku**. Upišite naziv oznake i adresu stranice definirane za važeću pristupnu točku.

Prikaz Oznake



Rječnik: Oznaka se sastoji od internetske adrese (obavezno), naziva oznake, pristupne točke te, ako web-stranica to zahtijeva, korisničkog imena i lozinke.



Opaska: Može se dogoditi da su u vaš uređaj učitane oznake odredišta koja nisu u poslovnoj vezi s tvrtkom Nokia. Za ta odredišta Nokia ne daje nikakva jamstva niti ih preporučuje. Odlučite li ih koristiti, trebali biste poduzeti iste mjere opreza po pitanju sigurnosti i sadržaja kao što biste to učinili sa svakim drugim odredištem na Internetu.



Početna stranica definirana za točku preglednika. Ako za listanje stranica koristite drugu pristupnu točku, početna stranica se mijenja u skladu s tim.



Zadnja posjećena stranica. Kada uređaj nije spojen na Internet, adresa zadnje posjećene stranice se čuva u memoriji sve do posjeta nekoj drugoj stranici prilikom sljedećeg spajanja.




Svaka oznaka s nazivom ili internetskom adresom oznake.

Opcije u prikazu Oznake:
Otvori, Preuzmi, Natrag
 na stranicu, **Pošalji, Idi na**
 web-adresu / **Nađi**
 oznaku, **Dodaj oznaku,**
Izmjena, Izbriši, Čitanje
 por. usluge, **Prekini vezu,**
Premjesti u mapu, Nova
mapa, Oznaci/odznači,
Preimenovanje, Obriši
 priručn. mem., **Podaci,**
Dodaj u Idi na, Postavke,
Pomoć i Izlaz.



Prečac:

Za uspostavljanje veze
 pritisnite i držite 
 u stanju čekanja.




Savjet! Da biste poslali oznaku, dođite do nje i odaberite **Izbor**→**Pošalji**→**Kao tekstual. poruku**.


Opcije pri pregledavanju: **Otvori, Prikaži sliku, Opcije usluge, Oznake, Povijest, Idi na web-adresu, Čitanje por. usluge, Spremi kao oznaku, Pošalji oznaku, Ponovno učitaj, Prekini vezu, Pokaži slike, Obriši priručn. mem., Spremi stranicu, Nađi, Podaci, Postavke, Pomoć i Izlaz.**

Uspostavljanje veze

Nakon što ste spremili sve potrebne postavke spajanja, moći ćete pristupiti stranicama preglednika.

Odaberite stranicu ili oznaku, ili napišite oznaku, a zatim pritisnite  da biste započeli s preuzimanjem stranice.

Sigurnost veze


Ako je tijekom veze na zaslonu prikazana oznaka sigurnosti , znači da je prijenos podataka između uređaja i pristupnog internetskog računala ili poslužitelja šifriran.



Opaska: Oznaka sigurnosti, međutim, ne znači da je prijenos podataka između pristupnog računala i podatkovnog poslužitelja (odnosno mjesta na kojemu su smješteni traženi podaci) siguran. Na davatelju usluga je da ostvari siguran prijenos podataka između pristupnog računala i podatkovnog poslužitelja.

Pregledavanje

- Da biste se tijekom pregledavanja vratili na prethodnu stranicu, pritisnite **Natrag**. Ako naredba **Natrag** nije dostupna, odaberite **Izbor**→**Povijest** da biste vidjeli kronološki popis stranica koje ste posjetili tijekom pregledavanja. Kronološki popis se po završetku pregledavanja uvijek briše.
- Da biste s poslužitelja dohvatili najsvježije sadržaje, odaberite **Izbor**→**Ponovno učitaj**.
- Za spremanje oznake pritisnite **Izbor**→**Spremi kao oznaku**.

Za spremanje stranice pritisnite **Izbor**→**Spremi stranicu**. Stranice možete spremati ili u memoriju igrace konzole ili na memorijsku karticu te ih pregledati izvan mreže. Da biste kasnije pristupili stranicama, pritisnite  u prikazu Oznake.


- Da biste otvorili potpopis naredbi ili radnji za trenutačno otvorenu stranicu (ako je dostupan), odaberite **Izbor**→ **Opcije usluge**.
- Možete preuzimati stavke kao što su melodije zvona, slike, logotipovi operatora i video isječci. Preuzete stavke se spremaju u odgovarajuće programe na vašoj igračkoj konzoli, na primjer, preuzete slike se spremaju u izbornik **Slike**.



Važno: Instalirajte programe samo onih dobavljača čiji je softver siguran.

- Za preuzimanje i pregled novih poruka usluga tijekom pregledavanja Interneta odaberite **Izbor**→ **Čitanje por. usluge** (prikazuje se samo ste primili nove poruke). Vidi i 'Primanje poruka usluga', str. 63.

Prekidanje veze


Pritisnite **Izbor**→ **Prekini vezu** ili pritisnite i držite  za prekid pregledavanja Interneta i povratak u stanje čekanja.

Pražnjenje priručne memorije

Podaci o korištenim uslugama spremaju se u priručnu memoriju igraće konzole.


Priručna memorija je memorijska lokacija koja se koristi za privremeno spremanje podataka. Ispraznite priručnu memoriju nakon svakog pristupa ili pokušaja pristupa povjerljivim informacijama za koje je potrebna lozinka. Podaci ili usluge kojima ste pristupili spremljeni su u priručnu memoriju. Da biste izbrisali priručnu memoriju, odaberite **Izbor**→ **Obriši priručn. mem.**



Savjet! Da biste tijekom pregledavanja stranica pristupili prikazu Oznake, pritisnite i držite . Da biste se vratili u prikaz preglednika, odaberite **Izbor**→ **Natrag na stranicu**.

Postavke za Internet

Odaberite **Izbor**→ **Postavke**:

- **Zadana prist. točka** - Za promjenu zadane pristupne točke pritisnite  da biste otvorili popis dostupnih pristupnih točaka. Vidi 'Postavke spajanja', str. 38.
- **Pokaži slike** - Ako odaberete **Ne**, slike možete učitati kasnije prilikom pregledavanja Interneta, i to pritiskom na **Izbor**→ **Pokaži slike**.
- **Prelamanje teksta** - Odaberite **Isključeno** ako ne želite da se tekst automatski prelomi po odlomcima, odnosno **Uključeno** ako to želite.
- **Veličina slova** - Odaberite veličinu teksta.
- **Pretpodešeni format** - Da bi vaše stranice preglednika ispravno prikazivale tekstualne znakove, odaberite odgovarajuću vrstu jezika.
- **Web značke** - Omogućavanje ili onemogućavanje slanja i primanja identifikacijskih oznaka.
- **Potvrdi slanje DTMF** - Odaberite želite li potvrdom odobravati slanje DTMF tonova tijekom glasovnog poziva. Vidi i 'DTMF tonovi', str. 30.

Programi i Upravitelj

Opaske o instaliranju programa i softvera

Na svoju igraću konzolu možete instalirati dvije vrste programa i softvera:

- **J2ME™ programi koji se temelje na Java™ tehnologiji** s ekstenzijom .JAD ili .JAR instalirani su u izbornik **Aplikacije**. Ne preuzimajte PersonalJava™ programe na svoju igraću konzolu budući da ih ne možete instalirati. Vidi 'Programi (Java™)', str. 90.
- **Drugi programi i softver** posebno namijenjeni igraćoj konzoli N-Gage ili pogodni za operativni sustav Symbian instalirani su u izbornik **Upravitelj**. Datoteke za instalaciju imaju ekstenziju .SIS. Vidi 'Upravitelj – instaliranje i uklanjanje softvera', str. 91.


Instalacijske datoteke mogu na vašu igraću konzolu biti prenesene s odgovarajućeg računala, preuzete tijekom pregledavanja stranica ili poslane u sklopu multimedijske poruke, kao privitak e-pošti ili preko Bluetooth veze. Ako za prijenos datoteke koristite paket PC Suite for Nokia N-Gage QD, stavite datoteku u mapu **Installation and Java files (C:\nokia\installs)** na vašoj igraćoj konzoli ili memorijskoj kartici. Ako za prijenos datoteke koristite Microsoft Windows Explorer, spremite je na memorijsku karticu (lokalni disk).



Važno: Instalirajte programe samo iz izvora koji nude prikladnu zaštitu od štetnog softvera.

Tijekom instalacije igraća konzola prikazuje informacije o napretku instalacije. Ako instalirate program bez digitalnog potpisa ili potvrde, igraća konzola će prikazati upozorenje. Nastavite s instalacijom samo ako ste sigurni u porijeklo i sadržaj tog programa.



Primjer: Ako ste instalacijsku datoteku primili kao privitak e-pošti, dodite do svog spremnika, otvorite poruku e-pošte i prikaz Privitci, dodite do instalacijske datoteke te pritisnite  da biste pokrenuli instalaciju.



Programi (Java™)



Instaliranje programa

Opcije u prikazu **Preuzete:**
Instaliraj, Izbriši, Prikaži
pojednosti, Postavke,
Pomoć te **Izlaz.**




Savjet! Prilikom pregledavanja možete preuzeti instalacijsku datoteku te je instalirati bez prekida veze.

Opcije u glavnom prikazu Programi: **Otvori, Ukloni, Obnovi, Idi na URL adresu, Prikaži pojednosti, Postavke, Pomoć** i **Izlaz.**

- 1 Pritisnite  i odaberite **Razno** → **Aplikacije**. Pritisnite  da biste otvorili prikaz **Preuzete** s popisom Java instalacijskih datoteka spremljenih u mapi **c:\nokia\installs** na vašoj igračkoj konzoli.
- 2 Dodite do instalacijske datoteke i pritisnite **Izbor** → **Instaliraj**.
- 3 Kad vas igraća konzola upita treba li program instalirati ili nadopuniti pritisnite **Da** za nastavak instalacije.
 Za instalaciju je potrebna .JAR datoteka. Ako ta datoteka nedostaje, igraća konzola može zatražiti da je preuzmete. Ako za programe nije definirana pristupna točka, bit će zatraženo da je odaberete. Kad preuzimate JAR datoteku, možda ćete morati unijeti korisničko ime i lozinku za pristup poslužitelju. Njih ćete dobiti od dobavljača ili proizvođača programa.
- 4 Igraća konzola će vas obavijestiti kad instalacija bude dovršena.

Glavni prikaz Programa

- Da biste pokrenuli program, dodite do njega i pritisnite .
- Da biste deinstalirali program, dodite do njega i pritisnite **Izbor** → **Ukloni**.
- Želite li uspostaviti mrežnu vezu i provjeriti postoji li nadopuna programa, dodite do programa i pritisnite **Izbor** → **Obnovi**.
- Želite li uspostaviti mrežnu vezu i potražiti dodatne informacije o programu, dodite do programa i odaberite **Izbor** → **Idi na URL adresu** ako je ta opcija dostupna.
- Za pregled informacija kao što su vrsta, broj inačice i dobavljač ili proizvođač programa dodite do programa i pritisnite **Izbor** → **Prikaži pojednosti**.

Postavke programa


Za definiranje zadane pristupne točke za preuzimanje programa i komponenti programa idite na prikaz **Preuzete** i odaberite **Izbor**→ **Postavke**→ **Zadana prist. točka**.



Neki Java programi možda zahtijevaju mrežnu vezu s određenom pristupnom točkom radi preuzimanja dodatnih podataka ili komponenti. U glavnom prikazu Programi dodite do programa i pritisnite **Izbor**→ **Postavke**→ **Postavke**, a zatim odaberite:

- **Pristupna točka** za odabir pristupne točke koju će program koristiti. Vidi 'Pristupne točke', str. 39.
- **Pristup mreži** – Opcije su:
 - **Dopušten** – Povezivanje je za programe dopušteno bez prethodne obavijesti.
 - **Najprije pitaj** – Bit ćete upitani za potvrdu prije nego što program uspostavi vezu.
 - **Nije dopušten** – Povezivanje nije dopušteno za program.



Upravitelj – instaliranje i uklanjanje softvera

Pritisnite  i odaberite **Alati**→ **Upravitelj** za prikaz popisa:

- Programi i softver koje možete instalirati (nema ikone za označavanje).
 - Instalirani programi i softver koje možete ukloniti označeni su s .
 - Programi i softver čija instalacija je zaustavljena ili prekinuta označeni su s .
- Te programe ne možete koristiti. Trebate ih ukloniti ili ih pokušati ponovo instalirati.

Instaliranje programa



Važno: Instalirajte programe samo iz izvora koji nude prikladnu zaštitu od štetnog softvera.

Ako instalirate datoteku koja sadrži nadopunu ili zakrpu postojećeg programa, izvorni ćete program moći obnoviti samo ako imate izvornu instalacijsku datoteku ili cjelokupnu

Opcije u glavnom prikazu Upravitelja: **Prikaži pojedinosti**, **Prikaži potvrdu**, **Instaliraj**, **Ukloni**, **Prikaži zapisnik**, **Pošalji zapisnik**, **Podaci o memoriji**, **Pomoć** i **Izlaz**.



Savjet! Pritisnite **Izbor**→ **Prikaži zapisnik** da biste vidjeli koji su softverski paketi instalirani ili uklonjeni i kada.



Savjet! Želite li poslati svoj instalacijski zapisnik službi za pomoć kako bi oni znali što ste instalirali ili uklonili, odaberite **Izbor**→ **Pošalji zapisnik**→ **Kao tekstual. poruku**, **MMS-om**, **Bluetooth vezom** ili **E-poštom** (dostupno samo ako su definirane ispravne postavke e-pošte).

sigurnosnu kopiju uklonjenog programskog paketa. Da biste obnovili izvorni program, najprije ga uklonite, a zatim ga ponovo instalirajte iz izvorne instalacijske datoteke ili sigurnosne kopije.

- 1 Otvorite Upravitelj, dođite do instalacijskog paketa i odaberite:
 - **Izbor**→ **Prikaži pojedinosti** za pregled informacija kao što su vrsta, broj inačice te dobavljač ili proizvođač programa.
 - **Izbor**→ **Prikaži potvrdu** za prikaz pojedinosti potvrde o sigurnosti za program. Vidi 'Rad s potvrdama', str. 45.
- 2 Pritisnite **Izbor**→ **Instaliraj** za početak instalacije.
- 3 Kad vas igrača konzola upita treba li program instalirati ili nadopuniti pritisnite **Da** za nastavak instalacije.
Ako igrača konzola prikaže sigurnosno upozorenje te odlučite nastaviti s instalacijom, nudi vam se mogućnost pregleda pojedinosti i potvrde o sigurnosti softverskog paketa. Tijekom instalacije možda ćete moći odabrati jezik instalacije te komponente softverskog paketa koje želite instalirati.
- 4 Igrača konzola će vas obavijestiti kad instalacija bude dovršena.

Uklanjanje programa

Dođite do softverskog paketa i odaberite **Izbor**→ **Ukloni**. Za potvrdu pritisnite **Da**.

Kada uklonite program, možete ga ponovo instalirati samo ako imate izvorni programski paket ili cjelokupnu sigurnosnu kopiju uklonjenog programskog paketa. Ako uklonite programski paket, možda više nećete moći otvoriti dokumente stvorene tim programom.



Opaska: Ako neki drugi programski paket ovisi o paketu koji ste uklonili, može se dogoditi da i taj paket prestane funkcionirati. Za pojedinosti vidi dokumentaciju instaliranog programskog paketa.

Spojivost




Bluetooth veza

Bluetooth omogućuje bežične veze za igranje igara, slanje slika, tekstova te bežično povezivanje s kompatibilnim Bluetooth uređajima kao što su računala. Budući da Bluetooth uređaji komuniciraju radio-valovima, vaša igraća konzola i ostali Bluetooth uređaji ne moraju biti usmjereni izravno jedan prema drugome. Dovoljno je da ta dva uređaja budu međusobno udaljena manje od 10 metara, iako veza može biti podložna smetnjama zbog prepreka kao što su zidovi ili drugi elektronički uređaji.

Ovaj uređaj je u skladu s inačicom 1.1 specifikacija za Bluetooth koja podržava sljedeće profile: Generic Access Profile, Service Discovery Profile, Serial Port Profile, Dial-up Networking Profile, Fax Profile, Headset Profile, Handsfree Profile, Generic Object Exchange Profile, Object Push Profile i File Transfer Profile. Da bi se osigurala međuoperabilnost između drugih Bluetooth uređaja, koristite dodatnu opremu koju je za ovaj model odobrila tvrtka Nokia. Da biste provjerili kompatibilnost drugih uređaja s ovim uređajem, obratite se proizvođačima tih uređaja.

U nekim zemljama mogu postojati ograničenja o uporabi Bluetooth tehnologije na određenim lokacijama. Provjerite kod lokalnih vlasti odnosno davatelja usluga.

Značajke koje koriste Bluetooth tehnologiju ili rad takvih značajki u pozadini tijekom korištenja nekih drugih značajki povećava potrošnju baterije i smanjuje njeno trajanje.

Pritisnite  i odaberite **Alati** → **Bluetooth**. Od vas se traži da svojem uređaju nadjenete Bluetooth naziv.

Ikone različitih Bluetooth uređaja:



Računalo



Telefon



Ostalo



Nepoznato



Savjet! Pri traženju drugih uređaja pojedini Bluetooth uređaji mogu pokazivati samo svoju jedinstvenu Bluetooth adresu (adresu uređaja). Da biste doznali jedinstvenu Bluetooth adresu svoje igraće konzole, u stanju čekanja unesite kod ***#2820#**.

Postavke Bluetooth veze

- **Bluetooth** – Uključi ili Isključi.
- **Vidljivost uređaja:** **Vidljiv svima** – vaša igraću konzolu mogu pronaći drugi Bluetooth uređaji ili **Skriven** – vašu igraću konzolu ne mogu pronaći drugi uređaji.
- **Naziv mog uređaja** – Definirajte Bluetooth naziv za vašu igraću konzolu.



Opaska: Kad uključite Bluetooth i izmijenite **Vidljivost uređaja** na **Vidljiv svima**, vaša igraća konzola i taj naziv postat će vidljivi ostalim korisnicima Bluetooth uređaja.

Slanje podataka preko Bluetooth veze

Istodobno može postojati samo jedna aktivna Bluetooth veza.

- 1 Otvorite program u kojem je spremljena stavka koju želite poslati. Da biste na drugi kompatibilni uređaj poslali, na primjer, sliku, otvorite funkciju Slike.
- 2 Odaberite stavku, na primjer sliku, i pritisnite **Izbor** → **Pošalji** → **Bluetooth vezom**.
- 3 Igraća konzola počinje tražiti uređaje unutar radnog djelokruga. Jedan po jedan, počinju se pojavljivati Bluetooth uređaji koji se nalaze u tom djelokrugu. Možete vidjeti ikonu uređaja, njegov Bluetooth naziv, vrstu i skraćeni naziv.



Savjet! Ako ste već proveli traženje Bluetooth uređaja, najprije će se prikazati popis prethodno pronađenih uređaja. Da biste pokrenuli novo pretraživanje, pritisnite **Ostali uređaji**. Ako isključite igraću konzolu, popis se briše.

- Da biste prekinuli pretraživanje, pritisnite **Stani**. Popis uređaja se fiksira i možete početi s uspostavljanjem veze s jednim od već pronađenih uređaja.
- 4 Dodite do uređaja s kojim se želite povezati i pritisnite **Odaberi**.
 - 5 **Uparivanje (ako drugi uređaj to ne zahtijeva, vidi korak 6)**






Rječnik: Uparivanje je sustav identifikacije. Da bi uparili svoje Bluetooth uređaje, korisnici trebaju dogovoriti zaporku i koristiti je svaki na svom uređaju. Uređaji koji ne raspolažu korisničkim sučeljem imaju tvornički definirane zaporce.

- Ako drugi uređaj zahtijeva uparivanje da bi omogućio prijenos podataka, konzola će se oglasiti tonom i zatražiti da unesete zaporku.
- Izmislite vlastitu zaporku (1–16 brojevanih znakova) te se dogovorite s vlasnikom drugog uređaja da i on koristi istu zaporku. Zaporka se koristi samo jednom.
- Po uparivanju se uređaj sprema u prikaz Uparenih uređaja.






6 Kad je veza uspostavljena, prikazuje se obavijest **Slanje podataka**.

Ako slanje ne uspije, poruka ili podaci bit će izbrisani. Poruke poslane Bluetooth vezom ne spremaju se u mapu Radna u Porukama.

Provjera statusa Bluetooth veze

- Kada se u stanju čeka prikaze , Bluetooth veza je aktivna.
- Kad () trepće, vaša igračka konzola se pokušava povezati s drugim uređajem.
- Kad je () neprekidno prikazan, Bluetooth veza je aktivna.

Uparivanje uređaja

Uparene uređaje je lakše prepoznati jer su na popisu traženja uređaja označeni s . U glavnom prikazu Bluetooth veze pritisnite  da biste otvorili popis uparenih uređaja (  ).

- **Za uparivanje s uređajem:** Odaberite **Izbor** → **Novi upareni uređaj**. Igračka konzola pokreće traženje uređaja. Dodite do uređaja i pritisnite **Odaberi**. Razmijenite zaporku, vidi korak 5 (Uparivanje), str. 94.
- **Za razvrgavanje uparivanja:** Dodite do uređaja i pritisnite **Izbor** → **Izbriši**. Ako želite razvrgnuti sva uparivanja, odaberite **Izbor** → **Izbriši sve**.



Savjet! Ako razvrgnete uparivanje s uređajem s kojim ste trenutačno povezani, par se odmah uklanja, ali će veza ostati aktivna.


- **Za konfiguriranje uređaja na rad sa ili bez potvrde:** Dodite do uređaja i pritisnite **Izbor** → **Bez potvrde** – Vaša igračka konzola se može povezati s ovim uređajem bez vašeg znanja. Nije potrebno posebno odobrenje ili autorizacija. Ovu postavku koristite za vlastite uređaje, npr. računalo, ili uređaje koji pripadaju osobama u koje imate





Savjet! Da biste poslali tekst Bluetooth vezom (a ne kao tekstualnu poruku), idite u notes, upišite tekst i odaberite **Izbor** → **Pošalji** → **Bluetooth vezom**.



Savjet! Za definiranje nadimka dodite do uređaja i pritisnite **Izbor** → **Pridr. kratki naziv** u prikazu uparenih uređaja. Taj vam naziv pomaže da prepoznate određene uređaje tijekom traženja uređaja ili kada uređaj zahtijeva povezivanje.

povjerenja. U prikazu Uparenih uređaja se pokraj uređaja koji rade bez potvrde dodaje ikona . **S potvrdom** - Zahtjevi ovog uređaja za vezom moraju svaki put biti zasebno odobreni.

Primanje podataka preko Bluetooth veze

Kad primite podatke preko Bluetooth veze, konzola se oglašava tonom i pita vas želite li primiti Bluetooth poruku. Ako odgovorite potvrdno, prikazuje se , a primljena stavka se smješta u ulazni spremnik u Porukama. Bluetooth poruke označene su s . Vidi 'Ulazni spremnik – primanje poruka', str. 62.

Isključivanje Bluetooth veze

Za isključivanje Bluetooth veze odaberite **Bluetooth** → **Isključi**.

Povezivanje s računalom putem Bluetooth veze

Za dodatne informacije o instaliranju paketa PC Suite for Nokia N-Gage QD, uspostavljanju veze s kompatibilnim računalom putem Bluetooth veze i korištenju paketa PC Suite for Nokia N-Gage QD pogledajte **Installation Guide for PC Suite** na CD-u u odjeljku 'Software' i **Pomoć** za paket PC Suite.

Uporaba CD-a

CD bi se trebao sam pokrenuti nakon što ga umetnete u CD-ROM jedinicu kompatibilnog računala (kompatibilno s WinXP, Win98, WinME, Win98SE i Win2000). Ako se to ne dogodi, učinite sljedeće: otvorite Windows Explorer i idite na osnovni direktorij na CD-u. Dva puta kliknite datoteku **N-Gage QD.exe** da biste otvorili korisničko sučelje CD-a.

O baterijama

Pražnjenje i punjenje

Vaš se uređaj napaja baterijom koja se može puniti. Nova baterija radit će s punim učinkom tek nakon dva do tri potpuna ciklusa punjenja i pražnjenja. Bateriju možete puniti i prazniti i više stotina puta, ali će se s vremenom istrošiti. Kad primijetite da se vrijeme razgovora i vrijeme čekanja značajno smanjilo, kupite novu bateriju. Koristite isključivo baterije koje je odobrila tvrtka Nokia i puniti ih samo punjačima namijenjenima ovom uređaju i odobrenima od tvrtke Nokia.

Kad ga ne koristite, iskopčajte punjač iz utičnice za struju i uređaja. Ne ostavljajte bateriju priključenu na punjač. Prekomjerno punjenje može skratiti njezin vijek trajanja. Ako je ne koristite, potpuno napunjena baterija s vremenom će se isprazniti. Visoke i niske temperature mogu utjecati na punjenje baterije.

Koristite baterije samo za ono za što su namijenjene. Nikad ne koristite oštećene punjače i baterije.

Pazite da na bateriji ne izazovete kratki spoj. Do kratkog spoja može doći kad preko nekog metalnog predmeta (kovanice, spojnice, penkale) dođe do izravne veze između + i - polova baterije. (Izgledaju poput metalnih izdanaka na bateriji.) Ovo se može dogoditi ako, primjerice, nosite pričuvnu bateriju u džepu ili torbici. Kratkim spojem može se oštetiti baterija ili predmet koji ga je prouzročio.

Izlaganje baterije visokim ili niskim temperaturama, kao što je to slučaj u automobilu u ljetnim odnosno zimskim mjesecima,

prouzročit će smanjenje njezina kapaciteta i vijek trajanja. Uvijek nastojte da baterija bude na temperaturi između 15°C i 25°C (59°F i 77°F). Uređaj s pretoplom ili prehladnom baterijom može privremeno otkazati, iako mu je baterija puna. Na temperaturama ispod ništice rad baterije znatno će se pogoršati.

Ne bacajte baterije u vatru! Baterije odlažite u skladu s odgovarajućim propisima. Kad god je to moguće, reciklirajte ih. Ne bacajte ih u smeće.

ČUVANJE I ODRŽAVANJE

Vaš je uređaj proizvod vrhunskog dizajna i tehnologije. Poklonite mu stoga svu pažnju koju zaslužuje. Upute koje slijede pomoći će vam da zadržite dobivena jamstva.

- Uređaj treba uvijek biti suh. Kiša, vlaga i tekućine mogu sadržavati minerale koji svojim korozivnim djelovanjem oštećuju elektroničke sklopove. Ako se uređaj smoči, izvadite bateriju i ostavite uređaj da se potpuno osuši prije nego vratite bateriju.
- Ne koristite i ne držite uređaj na prašnjavim i onečišćenim mjestima. Na taj se način mogu oštetiti njegovi pomični dijelovi i elektroničke komponente.
- Ne izlažite uređaj visokim temperaturama. One mogu prouzročiti smanjenje vijeka trajanja elektroničkih

komponenti, oštećenje baterije te deformiranje, pa čak i taljenje određenih plastičnih dijelova.

- Ne izlažite uređaj niskim temperaturama. Naime, prilikom vraćanja na uobičajenu temperaturu dolazi do kondenzacije i stvaranja vlage koja može oštetiti elektroničke sklopove u uređaju.
- Ne pokušavajte otvarati uređaj na bilo kakav način osim onako kako je opisano u ovom priručniku.
- Pazite da vam uređaj ne ispadne i čuvajte ga od udaraca i trešnje. Nepažljivim rukovanjem možete oštetiti elektroničke sklopove i fine mehaničke dijelove.
- Za čišćenje uređaja izbjegavajte korištenje jakih kemijskih sredstava, otapala i jakih deterdženata.
- Ne bojite uređaj. Boja može zabrtviti pomične dijelove i onemogućiti ispravan rad.
- Koristite samo dobivenu odnosno odobrenu zamjensku antenu. Ostale antene, kao i razni prepravci i dodaci mogu oštetiti uređaj te prouzročiti kršenje propisa koji se odnose na radio uređaje.

Sve gore navedene preporuke odnose se kako na uređaj, tako i na bateriju, punjač i dodatnu opremu. Ako bilo koji uređaj ne radi pravilno, odnesite ga najbližem ovlaštenom serviseru na popravak.

DODATNA VAŽNA UPOZORENJA

Radni uvjeti

Poštujte propise koji vrijede na određenom području i uvijek isključite telefon tamo gdje je njegova uporaba zabranjena ili

onda kada može prouzročiti smetnje ili opasnost. Uređaj koristite isključivo u uobičajenim radnim položajima. Da biste se pridržavali propisa o RF zračenju, upotrebljavajte isključivo dodatnu opremu koju je za ovaj uređaj odobrila tvrtka Nokia. Kad je uređaj uključen i nosite ga prslonjenog uz tijelo, uvijek upotrebljavajte odobrenu futrolu ili torbicu.

Medicinski uređaji

Rad svakog radio uređaja, pa tako i bežičnog telefona, može prouzročiti smetnje u radu medicinskih uređaja koji nisu u dovoljnoj mjeri zaštićeni. Posavjetujte se s liječnikom ili proizvođačem medicinskih uređaja kako biste utvrdili jesu li u dovoljnoj mjeri zaštićeni od vanjskog RF zračenja ili ako imate bilo kakve nedoumice. Isključite uređaj u medicinskim ustanovama gdje je to propisano odgovarajućim pravilima. Bolnice i druge medicinske ustanove često koriste opremu koja je osjetljiva na vanjsko RF zračenje.

Srčani stimulatori (pacemakers) Proizvođači srčanih stimulatora preporučuju da bežični telefon bude udaljen od srčanog stimulatora najmanje 15,3 cm (6 inča) kako ne bi izazvao smetnje u radu srčanog stimulatora. Ove preporuke sukladne su s neovisnim istraživanjima i preporukama institucije Wireless Technology Research. Osobe sa srčanim stimulatorima:

- Trebale bi držati uređaj, dok je uključen, najmanje 15,3 cm (6 inča) od svog srčanog stimulatora;
- Ne bi smjele nositi uređaj u džepu na prsima;
- Trebale bi ga držati uz uho nasuprot srčanom stimulatoru kako bi se smanjila mogućnost pojave smetnji.

Posumnjate li iz bilo kojeg razloga da je došlo do smetnji, odmah isključite uređaj.

Slušna pomagala Neki digitalni bežični uređaji mogu prouzročiti smetnje kod nekih slušnih pomagala. Ako dođe do smetnji, obratite se svojem davatelju usluga.

Vozila

RF signali mogu prouzročiti smetnje kod nepropisno ugrađenih ili u nedovoljnoj mjeri zaštićenih elektroničkih sustava u vozilima (npr. sustava s elektroničkim ubrizgavanjem goriva, elektroničkih protukliznih sustava kočenja, elektroničkih brzinomjera, sustava zračnih jastuka). Za dodatne informacije o opremi koja je dodana u vozilo obratite se proizvođaču automobila odnosno njegovom predstavniku.

Popravlak i ugradnju uređaja u vozilo smije obaviti samo za to ovlaštena osoba. Nestručno izvedena ugradnja ili popravak mogu biti opasni, a možete izgubiti i jamstvo na uređaj. Redovito provjeravajte je li oprema za bežični uređaj pravilno ugrađena u vaše vozilo i radi li ispravno. Zapaljive tekućine, plinove i eksplozivna sredstva držite podalje od uređaja, njegovih dijelova i dodatne opreme. Kod vozila opremljenih zračnim jastucima, uvijek imajte na umu da se pri napuhavanju zračnog jastuka razvija velika potisna sila. Ne stavljajte nikakve predmete, uključujući ugrađene ili prijenosne bežične uređaje, iznad zračnog jastuka ili u područje njegova djelovanja. Ako je ugradnja bežične opreme u automobil nepropisno izvedena, prilikom napuhavanja zračnog jastuka može doći do ozbiljnih ozljeda.

Uporaba uređaja u zrakoplovu je zabranjena. Isključite uređaj prije ulaska u zrakoplov. Korištenje bežičnih uređaja u zrakoplovu može ugroziti njegovu sigurnost, izazvati probleme u radu mreže bežične telefonije, a može biti i protuzakonito.

Potencijalno eksplozivna okruženja

Isključite uređaj na mjestima s potencijalno eksplozivnom atmosferom te poštujte sve oznake i pravila. U potencijalno eksplozivne atmosfere spadaju mjesta na kojima se obično preporučuje isključivanje motora vašeg vozila. Na takvim mjestima iskra može prouzročiti eksploziju ili požar s teškim posljedicama – tjelesnim ozljedama, pa čak i smrtnim stradavanjem. Isključite uređaj na benzinskim crpkama. Poštujte ograničenja o uporabi radio uređaja u skladištima goriva, mjestima skladištenja i distribucije, kemijskim postrojenjima i unutar područja na kojima se provodi miniranje. Mjesta s potencijalno eksplozivnom atmosferom često su označena, ali ne uvijek dovoljno jasno. Tu spadaju potpalublja brodova; mjesta pretovara i skladištenja kemijskih sredstava; vozila na tekući plin (kao što su propan ili butan); područja u kojima atmosfera sadrži kemikalije ili čestice boje, prašine ili metalnog praha.

Sigurnosne informacije o video igrama

O napadajima uslijed osjetljivosti na svjetlost Izlaganje određenim vizualnim efektima, npr. bljeskovima svjetlosnih signala ili uzoraka koji se pojavljuju u video igrama, može kod vrlo malog postotka ljudi izazvati napadaje. Čak i ljudi koji ne pate od napadaja ili epilepsije mogu patiti od nedijagnosticiranog stanja koje može izazivati fotosenzitivne epileptičke napadaje tijekom gledanja video igara. Ti se napadaji mogu manifestirati kroz niz simptoma, uključujući ošamućenost, probleme s vidom, trzanje očiju ili lica, grčeve ili tresenje ruku ili nogu, gubitak orijentacije, zbunjenost ili trenutni gubitak svijesti. Napadaji mogu također uzrokovati

gubitak svijesti ili konvulzije koje mogu rezultirati ozljedama zbog padova ili udaraca o okolne predmete.

Ako osjetite bilo koji od navedenih simptoma, odmah prekinite igru i posavjetujte se s liječnikom. Odrasle osobe koje dopuste maloljetnicima (ili djeci) da igraju igre, trebale bi pripaziti pojavljuju li se ovi simptomi ili upitati djecu osjećaju li navedene simptome budući da su ona sklonija takvim napadajima više nego odrasli. Rizik od fotosenzitivnih napadaja epilepsije može se smanjiti igranjem u dobro osvijetljenim prostorijama i izbjegavanjem igranja u slučaju pospanosti ili umora. Ukoliko vi ili drugi član vaše obitelji pati od napadaja ili epilepsije, prije igranja posavjetujte se s liječnikom.

Igrajte sigurno Napravite stanku barem svakih pola sata. Prestanite igrati čim osjetite umor ili se počnu javljati osjećaji neugode ili boli u rukama i/ili šakama. Ako se takvo stanje nastavi, obratite se liječniku.



Uporaba vibracijskih funkcija može pogoršati ozljede. Ne uključujte vibracijske funkcije ako patite od bolova u kostima ili zglobovima prstiju, šaka te ručnim zglobovima ili rukama.

Hitni pozivi



Važno: Bežični telefoni, uključujući i ovaj uređaj, koriste radio signale bežične i stacionarne mreže, kao i korisnički programirane funkcije. Zbog toga se ne može jamčiti uspostava veze u svim uvjetima. Stoga se u slučajevima kad je potrebna visoka pouzdanost, npr. za hitne medicinske usluge, ne biste smjeli osloniti samo na bežični uređaj.

Upućivanje hitnog poziva:

- 1 Ako uređaj nije uključen, uključite ga. Provjerite imate li signal dovoljne snage. U nekim će mrežama možda biti potrebno da u uređaj bude umetnuta valjana SIM kartica.
- 2 Pritisnite  onoliko puta koliko je potrebno da biste izbrisali zaslon i pripremili uređaj za korištenje.
- 3 Utipkajte broj hitne službe za područje na kojemu se trenutno nalazite. Brojevi hitne službe nisu svugdje isti.
- 4 Pritisnite tipku .

Ako koristite određene funkcije, možda ćete ih prije upućivanja hitnog poziva trebati isključiti. Ako je uređaj u načinu rada Izvanmrežno, prije upućivanja hitnog poziva morat ćete promijeniti profil da biste uključili funkciju upućivanja poziva. Dodatne informacije naći ćete u ovom priručniku ili se obratite davatelju usluga.

Kada se radi o hitnom pozivu, ne zaboravite da morate dati što točnije podatke. U slučaju prometne nezgode vaš bežični uređaj može biti jedino sredstvo komunikacije. Ne prekidajte vezu dok za to ne dobijete dopuštenje.



UPOZORENJE! Dok ste u profilu Izvanmrežno, ne možete upućivati (ili primati) pozive (ni na brojeve hitnih službi) niti koristiti druge značajke za koje je potrebna mrežna pokrivenost.

Certifikat o specifičnoj brzini apsorpcije (SAR)

OVAJ UREĐAJ UDOVOLJAVJA MEĐUNARODNIM SMJERNICAMA O IZLOŽENOSTI RADIO VALOVIMA

Vaš je mobilni uređaj radioodašiljač i radioprijamnik. Projektiran je i izveden tako da ne prijeđe razinu emitirane energije radiofrekventnog (RF) zračenja koja vrijedi kao međunarodna preporuka (ICNIRP). Ta su ograničenja dio opsežnih smjernica koje utvrđuju dopuštene razine energije RF zračenja za širu populaciju. Smjernice su pripremile neovisne znanstvene organizacije kroz višestruke i iscrpne analize rezultata znanstvenih istraživanja. Smjernice sadrže dovoljno veliku sigurnosnu granicu radi zaštite svih ljudi, neovisno o njihovoj dobi i zdravstvenom stanju.

Standard o izloženosti zračenju za mobilne uređaje koristi mjernu jedinicu poznatu pod nazivom specifična brzina apsorpcije (engl. SAR). Ograničenje specifične brzine apsorpcije utvrđeno u međunarodnim smjernicama iznosi 2.0 W/kg*. Ispitivanja specifične brzine apsorpcije provedena su za uobičajene radne položaje pri čemu uređaj emitira s najvećom dopuštenom snagom na svim ispitivanim frekvencijama. Iako je specifična brzina apsorpcije utvrđena uz najvišu razinu potvrđene snage, stvarna specifična brzina apsorpcije pri korištenju uređaja može biti znatno ispod najveće vrijednosti. To je zato što je uređaj projektiran tako da radi s više razina snage i da za pristup mreži koristi samo onu snagu koja mu je potrebna. Drugim riječima, što ste bliži baznoj stanici, uređaju će biti potrebna manja izlazna snaga.

Najveća specifična brzina apsorpcije za ovaj uređaj ispitivan u položaju uz uho iznosi 0.57 W/kg.

Ovaj uređaj udovoljava smjernicama o izloženosti RF zračenju kada se koristi u uobičajenom položaju uz uho ili kada se nalazi minimalno 2,2 cm od tijela. Dodatna oprema koja se koristi za nošenje uređaja uz tijelo – torbica, kopča za remen ili držač telefona – ne bi smjela sadržavati metalne dijelove i trebala bi držati uređaj na minimalnoj udaljenosti od 2,2 cm od tijela.

Da biste slao podatkovne datoteke ili poruke, ovom je uređaju potrebna kvalitetna veza na mrežu. U nekim slučajevima slanje podatkovnih datoteka ili poruka može kasniti sve dok takva veza ne bude dostupna. Do dovršetka slanja obavezno poštujujte gore navedenu udaljenost.

* Ograničenje specifične brzine apsorpcije za mobilne uređaje u općoj uporabi iznosi 2.0 vata po kilogramu (W/kg) na prosječno deset grama tjelesnog tkiva. Ove smjernice sadrže dovoljno veliku sigurnosnu granicu radi dodatne zaštite ljudi, a uzimaju u obzir i moguće varijacije u mjerenjima. Specifična brzina apsorpcije može odstupati zbog različitih nacionalnih propisa o sastavljanju izvješća, kao i zbog frekvencije mreže. Pojednostavljenosti o brzinama apsorpcijskih doza u ostalim regijama sastavni su dio informacija o proizvodu i možete ih naći na adresi www.nokia.com.

Kazalo

A

Alarmi

Kalendarski alarmi 76

Sat za alarm 82

B

Bez ruku

Vidi *Zvučnik*

Bluetooth

Adresa uređaja 94

Ikone uređaja 94

Isključivanje 96

Oznake statusa veze 95

Tvornički definirana zaporka 94

Uparivanje 94

Uparivanje, opis iz rječnika 94

Zahtjevi za spajanje 95

Zahtjevi za uparivanje 95

Zaporka, opis iz rječnika 94

Brisanje zaslona

Vidi *stanje čekanja*

Brzo biranje

C

CD-ROM 96

D

Datum

Postavke 42

DNS (engl. Domain Name Service), opis
iz rječnika 41

E

Emitirane poruke 67

E-pošta 59

Izvan mreže 66

Otvaranje 65

Pregledavanje privitaka 65

Preuzimanje iz spremnika 65

Udaljeni spremnik 64

F

Fiksno biranje 44

Formati zapisa

SIS datoteka 89

G

Glasovne oznake 50

Dodavanje 50

Upućivanje poziva 51

Glasovne poruke 27

Glasovno biranje 50

GPRS 38

Brojilo podataka 33

Opis iz rječnika 38

Postavke 42

I

Igre

Brisanje podataka o igrama 17

Pokretanje igre 16

Profil Izvanmrežno 74

Profil N-Gage 74

Upravljanje podacima o igrama 17

Više igrača 16

Info usluge

Vidi *Emitirane poruke*. 67

Internet

Pristupne točke, vidi *Pristupne
točke*

Internetske pristupne točke (IAP)

Vidi *Pristupne točke*

IP adresa, opis iz rječnika 41

ISDN, opis iz rječnika 41

Izbornik

Organiziranje 21

Izrezivanje

Tekst 59

J

Java

Vidi *Programi*.

Još malo

Kalendarski alarm 76

Sat za alarm 82

K

Kalendar

- Alarm 76
- Korištenje programskog paketa PC Suite 76
- Slanje zapisa 77
- Zaustavljanje kalendarskog alarma 76

Kartica s igrom 14

Ključ 43

Kopiranje

- Imena između SIM kartice i memorije uređaja 49
- Tekst 59

L

Lijepljenje

- Tekst 59

M

Melodije zvona

- Dodavanje osobne melodije zvona 49
- Postavke 74
- Primanje putem tekstualnih poruka 63

Memorijska kartica 14, 24

- Lozinka 25
- Otključavanje 26
- Multimedijske poruke 59
- Reprodukcija zvuka 62

N

Nedostatak memorije

- Praćenje utroška memorije 23

O

Osobno računalo

- Spajanje 96
- Oznaka, opis iz rječnika 85
- Oznake i ikone u stanju čekanja 22
- Oznake veze
 - Bluetooth 95
 - GPRS 22
 - GSM podatkovni poziv 22

P

PIN kod 43

Podatkovne veze

- Oznake 22
- Podsjetnik
 - Vidi *Kalendar, Alarm*

Pomoć 18, 20

- Popis poziva
 - Vidi *Zapisnik*

Poruke

- Multimedijske poruke 59
- Pisanje poruka e-pošte 59

Posjetnice

- Spremanje DTMF tonova 30
- Uklanjanje melodija zvona 49
- Umetanje slika 48

Postavke

- Bluetooth 94

Čuvar zaslona 36

Datum i vrijeme 42

Jezik 35

Kalendar 77

Ključ 43

PIN kod 43

Početne postavke 36

Podatkovne veze 38

Potvrde 45

Preusmjeravanje poziva 30

Prilagođavanje igraće konzole 21

Pristupne točke 39

Pristupni kodovi 43

Programi (Java™) 91

Zabrana poziva 46

Zapisnik 33

Zaslon 36

Zvukovi 74

Postavke spajanja 38

Potvrde 45

Pozivi

Međunarodni 27

Odlazni pozivi 31

Ograničenje troškova 32

Postavke 37

Postavke preusmjeravanja poziva 30

Prijenos 30

Primljeni 31

Trajanje 31

Prebacivanje između programa 20

Prečaci

U Mojem izboru 83

u Slikama 52

u Stanju čekanja 22

Pregledavanje slika 52

Prepaid SIM kartice 32

Priručna memorija 87

Pristupne točke 38

Postavke 39

Postavke, dodatne 41

Pristupni kodovi 43

Program

Kopiranje .SIS datoteke u uređaj 89

Programi, Java 89, 90

Programski paket PC Suite

Podaci iz kalendara 76

S

Sat

Alarm 82

Još malo 82

Postavke 82

SIM kartica

Imena i brojevi 34

Kopiranje imena i brojeva 49

Poruke 67

Poruke na SIM kartici 34

SIS datoteka 89

Slanje

Posjetnica 49

Sličice

Na posjetnici 48

Slike

Pregledavanje 52

Pridruživanje posjetnici 48

SMS središte 69

Snimanje glasovnih oznaka 50

Spremnik 64

Spremnik glasovnih poruka 27

Preusmjeravanje poziva na

spremnik glasovnih poruka 30

Središte za razmjenu kratkih poruka 69

Središte za razmjenu tekstualnih poruka

Dodavanje novog 69

Stanje čekanja 21

Stanje mirovanja

Vidi *stanje čekanja* 21

U

Udaljeni spremnik 64

Ugađanje glasnoće 26

Tijekom poziva 27

Zvučnik 26

USSD naredbe 68

V

Veze s računalom 96

Video snimač 54

Vrijeme

Postavke 42

Z

Zapisnik

Brisanje sadržaja 33

Filtriranje 33

Zvučnik 26

Isključivanje 26

Uključivanje 26

Zvukovi

Isključivanje melodije zvona 29

Postavke 74

Snimanje zvukova 82

Uklanjanje osobne melodije
zvona 49